1991年3月4日発行（毎月4日発行） 第6巻第3号通巻107号
昭和61年7月11日第3種郵便物認可

スーパーTVゲームマガジン

MONTHLY HIPPON SUPER!

ヒッポンスーパー

SUPER-FAMICOM FAMICOM PC-ENGINE
MEGA-DRIVE GAME-BOY …etc.
FOR ALL TV GAMES

490YEN

スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、TVゲーム全機種に対応した最新情報を満載!!
これ1冊読めばすべてがわかる高密度情報誌それがヒッポンスーパーです!!

★インタビュー!!
任天堂スタッフが語る
スーパーマリオワールド開発㊙話

★コミック版ウィザードリィ外伝
第3部スタート!!
「復讐鬼の城」
作／石垣 環

★HOT GAME REVIEW
ジャンボ尾崎のホールインワン
虹のシルクロード／ダブルドラゴン3
マンホール／スーパーバレーボール
レッスルボール
シーザーの野望／鬼ヶ島パチンコ店
ダークロード

★好評連載
中古ソフト情報局

★総力特集!!
スーパーファミコン発売全ソフト
プロが教える究極テクニック集!!
スーパーマリオワールド　グラディウスIII　F-ZERO　パイロットウイングス
ファイナルファイト　ポピュラス　アクトレイザー　ボンバザル　SDグレイトバトル

3
MAR.1991

CAPCOM

SUPER REAL FIGHTING ACTION

戦慄(せんりつ)のバイオレンスに世界(せかい)が震(ふる)えた。

ここは、暴力集団マッドギアの悪業に荒廃を続けるメトロシティ。
街を救うため、そして人質に捕らわれたジェシカを取り戻すため、
最強の男が立ち上がった。斬れ者のコーディー、
怪力のハガー。2人の力をもって奴らを叩きつぶせ！
目にも止まらぬジャンプ技と連続技、息をも
止める必殺技。限界を超えた正義の怒りが、
スーパーファミコンならではの
超リアルアクションで
縦横無尽に炸裂する。

'91 F3000☆F-3全戦参戦！カプコンは全開フルパワーだ!!

スーパーファミコン®用カセット
"ファイナルファイト"
大好評発売中
定価8,500円

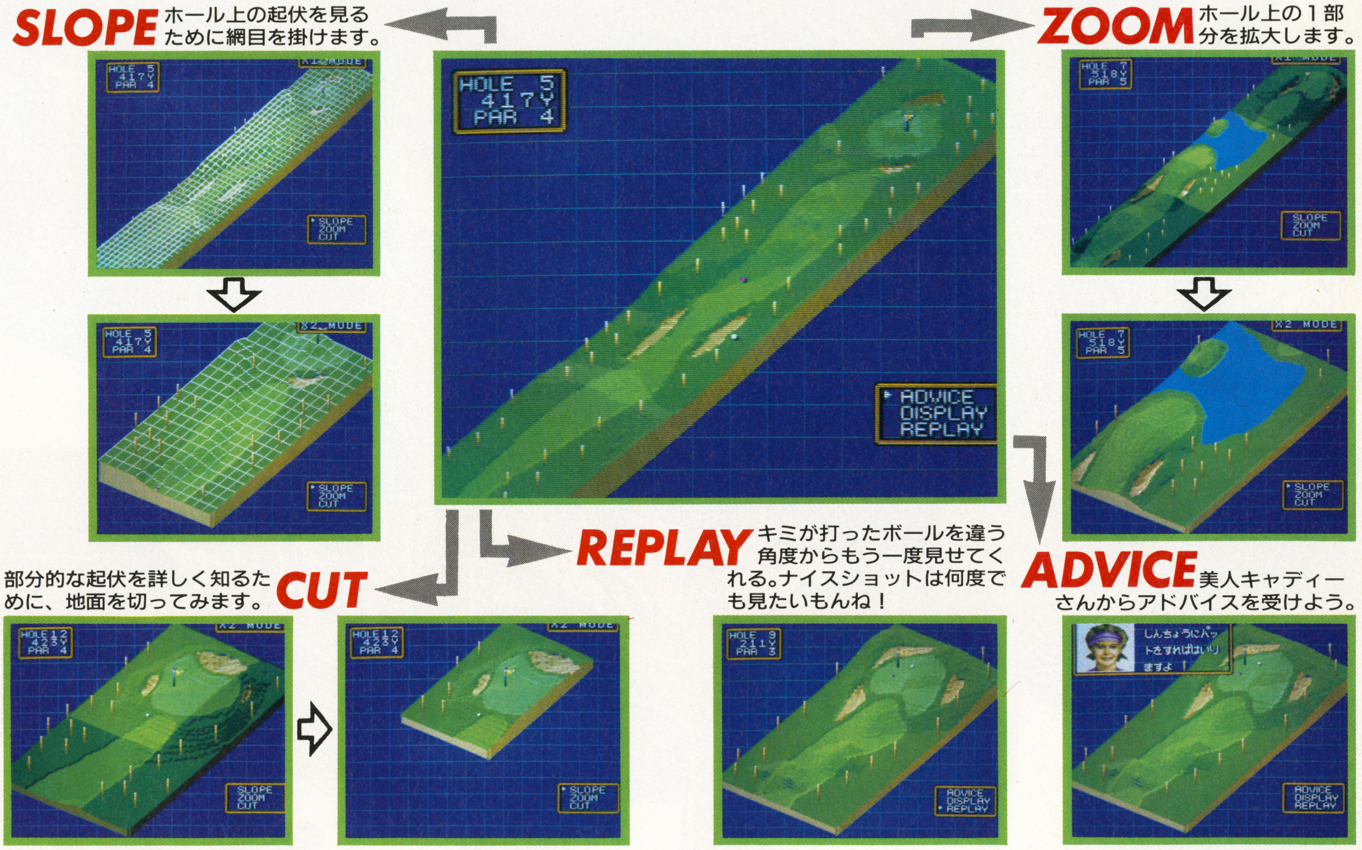
©CAPCOM 1990 ALL RIGHTS RESERVED.
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
この価格には消費税は含まれておりません。

株式会社カプコン 本 社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03) 3440-0438

HALKEN

ジャンボ尾崎の
HOLE I

これがウワサの3D View Systemの機能



現在国内最強のジャンボ尾崎。
5月のフジサンケイで8打差を逆転して今季初V。
さらに8月マルマンオープン、KBCオーガスタと2週連続優勝して国内最高の69勝、
ついに3年連続賞金王に輝いた。

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

ホールインワン
IN ONE

©HAL LABORATORY, INC.

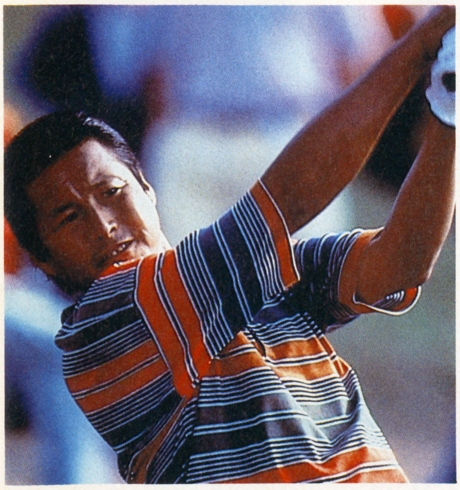
ホール上に描かれた起伏はすべて本物。落ちたところの地形によって、ボールは跳ねたり転がったり、斜面を転がってバンカーに入ってしまうこともある。2打目を打つ時もボールの場所によって影響を受けるぞ！毎回違ったシーンを見せてくれる18ホールに、キミはどのように戦略を練るのかな？

１人で18ホールをコツコツ攻めたい！友達と腕を競い合いたい！強豪ぞろいのトーナメントに参加したい！日本一のジャンボ尾崎に挑戦してみたい！そんな望みに何でも答えてくれる豊富なゲームモードがキミを待っている。

▲プレイヤーは４人まで参加可能。

▲それぞれにハンディキャップもつけられるぞ！

トップビューだから実感できるテンポの良さ。1・2・3でボールを打つと、画面は飛距離に応じてぐんぐんスクロールする。スカッと飛ばす、これがスポーツゲームの醍醐味だよね！



2月23日発売予定 価格8,900円（税込）

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-3252-6344

ハドソン コンピュータ デザイナーズ スクール

HUDSON C.D. SCHOOL

コンピュータの夢。

夢中にさせる、とは、文字通り
夢の中にいるような気持ちにさせることをいうのでしょう。
メカと遊ぶのではなく、夢と遊ぶ。
コンピュータ・ゲームの新しいステージは、
こうあるべきだと思います。

生徒募集中

絵が好きな18歳から25歳までの男女

コンピュータ・ゲーム業界で
グラフィックデザイナーとしての
仕事を望む人

コンピュータ・ゲーム業界で
広く仕事を望む人

ハドソン独自の教育方式で
コンピュータ・ゲーム・
グラフィックデザイナーの
プロフェッショナルを
養成します。

4月開校

募集要項

- 養成期間 ■ 1年間 月～金 土日祝日休み 夏期冬期休暇あり
- 願書受付期間 ■ 1月15日～2月28日
- 試験 ■ 一次(書類選考・作品添付) 二次(面接)
- 合格発表 ■ 一次3月5日 二次3月20日
- お問合わせ先 ■ 開校準備室 札幌市豊平区平岸3条 5丁目4番22号 平岸クランドヒル402 ハドソン コンピュータ テサイナース スクール㈱

TEL (011)822-3212

募集要項ご希望の方は無料でお送りいたします。

自然と人間の調和が大切なように、ハドソンは、コンピュータと人間の調和を大切に、より人間味溢れた、より人間を豊かにさせるソフトウェアの開発をしてきました。コンピュータの未来とソフトウェアの可能性を、より多くの将来性ある人達と語り合いたい――――そんな思いで、この度のスクール開設となりました。

人の、気持ちの、中へ。アート新時代。

HUDSON COMPUTER DESIGNERS SCHOOL

札幌市北区北9条西4丁目エスターNガレリア5F&6F

スーパーマリオサウンドを完全収録のベストアルバム！

2月25日発売!!

総合プロデュース：すぎやまこういち

スーパーマリオワールド

仕様：立体(3D)ジャケット／初回プレスのみ
※3DはCDのみ。カセットには適用されません。
（カセットについては、CDの表1と同しものを別送手配。）

初回特典
キャラクター・ステッカー・シート

◆DISC-1 ―スーパーマリオワールド（音楽プロデュース：渡辺貞夫）―

スーパーマリオブラザーズ1〜3の名曲と、「スーパーマリオワールド」（シリーズ4作目）。ベスト感覚の11曲を収録。おしゃれなアレンジで子供から大人まで楽しめるサウンドです。

◆DISC-2 ――スーパーマリオ大百科――

スーパーマリオブラザーズの1〜4までの全てのオリジナルゲームミュージックとSE（効果音）全179曲を完全収録！

●CD：WPCL-233〜234（＊2枚組）●CT：WPTL-233〜234（＊2本組）税込定価￥3,800（税抜価格￥3,689）

BGM

スーパーマリオブラザーズ

1 地上BGM
2 地下BGM
3 水中BGM
4 城BGM
5 無敵BGM
6 コースクリア ファンファーレ
7 ワールドクリア ファンファーレ
8 タイムアップ警告音
9 プレイヤーダウン
10 ゲームオーバー
11 エンディング
12 業務用マリオ 名前入れ

スーパーマリオブラザーズ2

13 エンディング

スーパーマリオブラザーズ3

14 マップ 1ワールド
15 マップ 2ワールド
16 マップ 3ワールド
17 マップ 4ワールド
18 マップ 5ワールド
19 マップ 5ワールドの空
20 マップ 6ワールド
21 マップ 7ワールド
22 マップ 8ワールド
23 笛の音＋ワープマップ
24 地上BGM
25 アスレチックBGM
26 地下BGM
27 水中BGM
28 砦BGM
29 王様の部屋
30 飛行船BGM
31 無敵BGM
32 敵バトル
33 砦のボス
34 魔王クッパ
35 キノピオの家
36 スロット面BGM
37 オルゴール
38 コースクリア ファンファーレ
39 花火ファンファーレ
40 ワールドクリア ファンファーレ
41 プレイヤーダウン
42 ゲームオーバー
43 エンディング

スーパーマリオワールド

44 タイトルBGM
45 MAP1（ヨースター島）
46 MAP2（地上）
47 MAP3（バニラドーム）
48 MAP4（ネイティブスター）
49 MAP5（迷いの森）
50 クッパ城出現
51 MAP6（クッパ城）
52 MAP7（スペシャル）
53 地上BGM
54 アスレチックBGM
55 地下BGM
56 水中BGM
57 おばけ屋敷BGM
58 お城BGM
59 スイッチBGM
60 無敵BGM
61 ボーナス面BGM
62 ボーナス面クリアファンファーレ
63 コクッパBGM
64 コクッパ城クリアデモ 卵を助けた時
65 コクッパ城クリアデモ BGM
66 コースクリア ファンファーレ
67 お城クリア ファンファーレ
68 プレイヤーダウン
69 ゲームオーバー
70 魔王クッパBGM
71 ピーチ姫を助けた時
72 エンディング

SOUND EFFECT

スーパーマリオブラザーズ

73 小マリオ ジャンプ
大マリオ ジャンプ
大マリオ・ファイアマリオに変身した時
小マリオになった時
ファイアボール

74 カメを踏んだ時
カメを蹴った時
壁に当たった時
コイン
花、キノコが出た時

75 ツルがのびる時
レンガがくずれる時
IUP音
旗の得点が上がる時
タイマーカウントアップ音

76 大砲の音
クッパが火を吹く音
クッパが落ちる音

スーパーマリオブラザーズ2

77 風の音
スリップ音

スーパーマリオブラザーズ3

78 シッポ振る時
カエルジャンプ
シッポマリオに変身
服がとれる時
マリオが手をひろげて走る時

79 マップで星が集結する時
マップ移動音
パネルうらがえる音
アイテム正解音
アイテム不正解音

80 ワイプ音
ブーメランの飛ぶ音
コクッパのビーム音
コクッパまわる音
コクッパが飛ぶ音

81 魔王クッパが落ちる時

スーパーマリオワールド

82 ジャンプ
クルクルジャンプ
ジャンプ台で飛んだ時
大マリオ・ファイアマリオに変身
マントマリオに変身

83 小マリオになった時
上の枠内にアイテムがセットされた時
上の枠からアイテムがおちる時
泳ぐ時
マントで上昇する時

84 風船を取った時
タマゴ割れる時

スーパーマリオワールド

ヨッシーに乗る時
ヨッシーをたたく時
ヨッシーが物をのみこむ時

85 ヨッシーの色が変わる時
ヨッシーが敵に当たった時
ヨッシーが火を吹く時
黄ヨッシーが踏む音
ファイアボール

86 カメを踏んだ時
クルクルジャンプで敵を踏んだ時
ホネガメ踏んだ時
コクッパ踏んだ時
カメを蹴った時

87 カメとカメが当たった時
壁にあたった時
コイン
ドラゴンコイン
花・キノコが出た時

88 ツルがのびる時
ブロックくずれる音
IUP音
ゲートを切った時
スイッチ踏んだ時

89 スイッチのタイマーが切れる時
メッセージウィンドゥが出る時
L・Rボタン音
TIMER精算音
ドア開く音

90 ドア閉じる音
鍵をさしこんだ時
GOALワイプ
魔法ビーム音
溶岩バブルが出る時

91 溶岩のドラゴンが飛びだす時
ロープリフトが動いている時
コウモリが飛びたつ時
ブルが口笛吹く時
風船割れる音

92 マップの道、出現
マップのポイント通過音
マップ中 スイッチの魔法が消える時
マップ中 小クッパ城崩れる音
稲妻の音

93 地震の音
導火線の音
デモ中 城が崩れる音
ボーナス面 不正解音
ウェンディ 正解音

94 コクッパが上から落ちる音
コクッパが球を吐く時
コクッパが火の中に落ちる音
コクッパやられて消える時
魔王クッパが逃げる時

95 魔王クッパの火の攻撃音
魔王クッパが再び攻撃に来た時
ピーチ姫がHELPと叫んでいる時
魔王クッパが最後にやられて逃げる時
花火あがる音

96 花火の音

SUPER MARIO WORLD INFORMATION TELEPHONE 03-3479-7804

WARNER-PIONEER CORPORATION

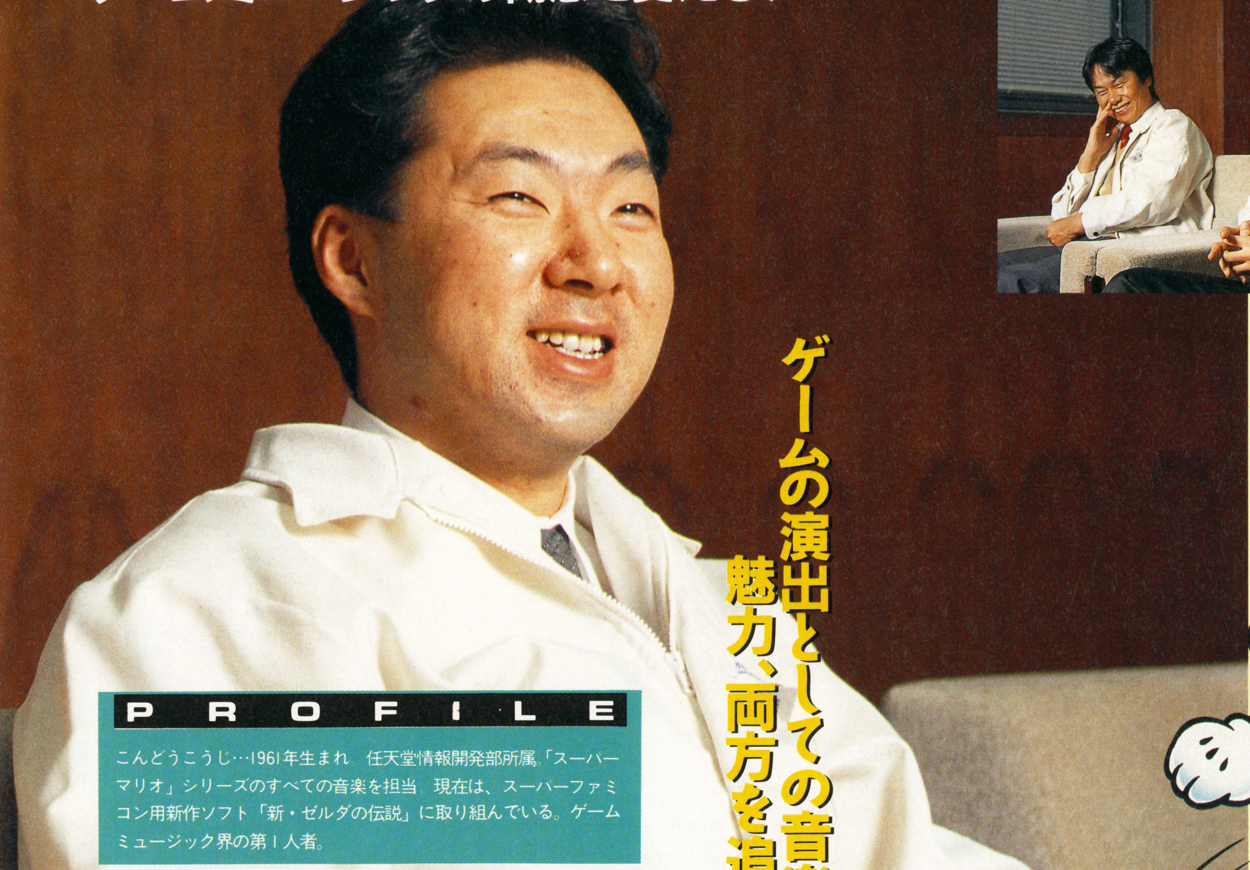
ゲーム音楽も、もはや質

KEY PERSON

◆スーパーマリオブラザーズ・ミュージックコンポーザー　同プロデューサー

近藤浩治氏／宮本茂氏

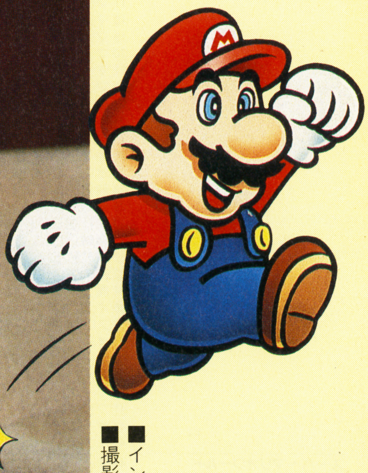
スーパーファミコンが、マリオが、ゲームミュージックの概念を変える！



ゲームの演出としての音楽、楽曲としての魅力、両方を追求したいですね。（近藤氏）

PROFILE

こんどうこうじ…1961年生まれ。任天堂情報開発部所属。「スーパーマリオ」シリーズのすべての音楽を担当。現在は、スーパーファミコン用新作ソフト「新・ゼルダの伝説」に取り組んでいる。ゲームミュージック界の第１人者。



■インタビュー・構成／石埜三千穂
■撮影／石川徹

の時代に

いつだって、マリオはゲーム界をリードしてきた。ファミコンというハードにふさわしいよう計算されたアクション・アドベンチャーというジャンルを確立し、同時にゲーム展開に合わせた、決してBGMに終わることのない、「ゲームミュージック」の原型を作ったといってもいいだろう。

マリオシリーズを始めとして、任天堂ブランドの傑作ゲームを数多く手掛けてきた名プロデューサー、宮本茂氏。

そして、マリオシリーズ、"ゼルダの伝説"、"新・鬼ヶ島"等の音楽を一貫して手掛けた、知る人ぞ知るミュージックコンポーザーの近藤浩治氏。

スーパーファミコンの登場によって、家庭用コンピュータゲームは、そのゲーム性も、グラフィックも、サウンドも、格段の進歩を遂げた。中でもサウンド面のスペックは、かつてないほどの潜在能力を秘めている。これから登場するすべてのスーパーファミコンソフトの手本となるであろうゲーム、『マリオワールド』を中心として、二人に「ゲームミュージック」というテーマで語ってもらった。

マリオワールドの音楽は覚えやすいものにしたかった

——最初の『マリオ』は、ゲームを演出するもの、というゲームミュージックの役割を意識的に打ち出した、最初のゲームだったと思うんですが。

近藤　初めはわりと単純だったんです。基本的に地上と、海と、空という三つの世界があったので、それぞれのイメージにあわせたテーマソング、というのが基本だったんです。それが『マリオ3』になって、マップという要素が入ってきましたよね。それに、ゲーム中の音楽も増えて、曲がころころと変わるので、覚えてもらえるテーマ・ミュージックというものがなかったんです。それがちょっと心残りで、だから、今度の『マリオワールド』では、みんなが覚えてくれるようなテーマを前面に打ち出したいと思ってたんです。

——それぞれのシーンに合った音楽というものを考える時、どうやってイメージを結び付けるんでしょうか。

近藤　やはり画面を見て、実際プレイしてみて、あとはプロデューサーの意向かな。

——ある程度ゲームが形になってから音楽をつけるわけですね。

近藤　う〜ん、イメージが見えてきたところで、というところですかね。

宮本　音楽の担当も、いちばん最初からミーティングに参加するように、ということはいうんですけどね。何もしなくても、いわなくてもいいからと。で、関係ないことしてて、絵が動き出すあたりから一気に。……もっとも絵が動き出してからが長いですけどね、ウチの場合（笑）。

——実際動いてからでないと、演出という考え方はできませんよね。

宮本　当時はまだ「ゲームに音楽を使うべきか!?」という議論があったんです。まあそういう時代に、音楽を積極的に使い始めたということでしょうかね。それまでは、せいぜい面の違いを強調するために使う程度でしたから。

——イメージしていた音と、できてきた曲にギャップがあることもありますよね。

宮本　う〜ん。よほど大枠が違わない限りはまかせてるんですけど。ただ、ここのフレーズがちょっと、みたいなことはついロに出ちゃう。いわない方がいいみたいですけどね(笑)。それやってると結局作り直した方が早いってことになっちゃう。

——イメージということだと、効果音なんか大変そうですよね。

近藤　スーパーファミコンになって、サンプリング[※①]が使えるようになったんだけど、メモリの都合もあるから全部そのまま使うわけにいかない。同じ音源からどれだけ違う音を作るか、というのに苦労しましたね。

ハードがよくなった分苦労も増えました

——衝撃的にリアルな音が結構ありましたね。ホンキィトンク・ピアノ[※②]とか、バンジョーの音とか。みんなサンプリングですか。

近藤　そうですね。ただ、バンジョーの音とか、サンプリング音をそのまま使ってもあああいう音にはなりません。弦楽器の雰囲気を出すために、低音から高音へ微妙に時間差をつけたり、最低音だけ強調したり。ハードがよくなった分苦労も増えました。

宮本　ぼくら、創世期からやってるでしょう。音楽なら少ない音数から始めてる。それで覚えること覚えてスーパーファミコンだからね。いきなりこんなハード与えられちゃう若い人は、逆にかわいそうだよねえ。

——作り手として、3音が8音[※③]に増えたことで、何がいちばん変わりましたか。

近藤　まず、効果音を別チャンネルに設定できるのは大きいですね。その上で5〜6音使えるわけですから。ゲーム中にメロディが途切れるようなことは、これでなくなりましたね。

——『マリオワールド』を聞いているだけでも、ずいぶん音楽性に幅があるんですが、普段はどんな音楽を聞いているんですか。

近藤　昔はジャズとかフュージョンが好きだったんですが、今は何でも聞くようにしています。あ、あとラテンも好きです。

——そういえば、マリオのテーマはちょっとラテンっぽいですね。

近藤　そうですね。まあ、マリオのイメージてわけでもないんですけど、最初に作ったのがちょっとそんな感じだったと。

宮本　ぼくなんかはニューオリンズとか、古いのが好きなんで、逆に近藤がそういうのを書いてくると、「どうです？」なんていわれても「わからへん」て(笑)。いや、それは好きだから、気にいっちゃうから、いやもう、判断できなくなっちゃうと。

——それぞれに『マリオワールド』の中でもお気に入りの曲があるかと思うんですが。

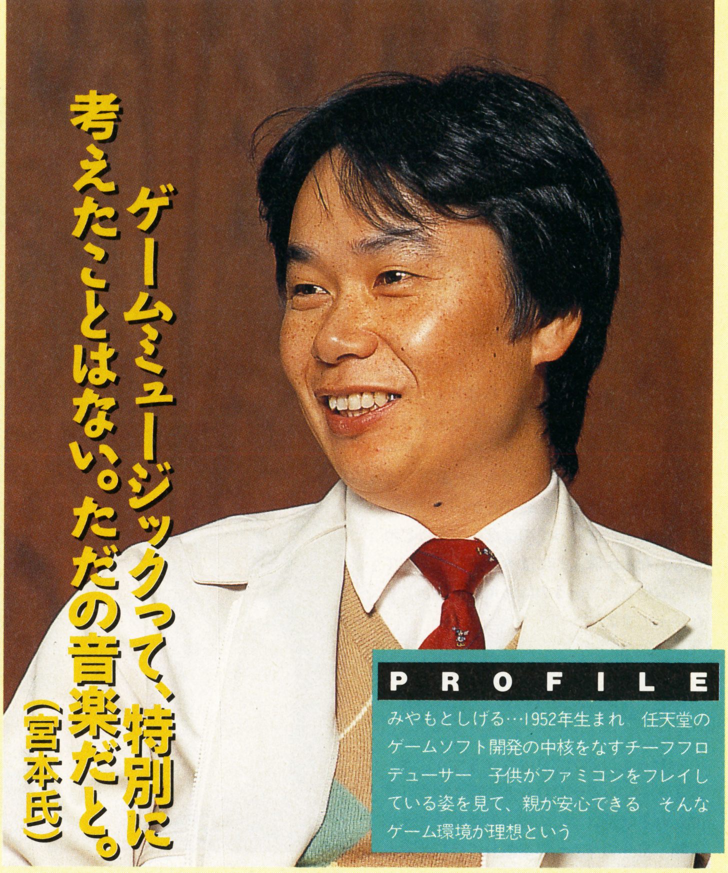
近藤　…………。やっぱり、それは、全体聞いてほしいですね（笑）。

宮本　印象に残るところとして、ここゲーム重いから、音楽で助けてよ、みたいなのはありますね。暗いところで追い打ちかけるのはいかがなものかと。

近藤　今回はそうね、ボツになったのが少ないってのはありますね。もうシリーズで4つもやってるから。

——しかしまだ新しいハードということで、やり切れてないこと、これから実験してみたいこと、いろいろあるんじゃないですか。

近藤　それは、まあ、いろいろありますけれど……あまりいいたくない（笑）。



ゲームミュージックって、特別に考えたことはない。ただの音楽だと。（宮本氏）

PROFILE

みやもとしげる…1952年生まれ　任天堂のゲームソフト開発の中核をなすチーフフロデューサー　子供がファミコンをフレイしている姿を見て、親が安心できる　そんなゲーム環境が理想という

DATA　ゲームミュージックの変遷…………①

ゲームの効果音が初めて音楽の体裁をなしたのは、多分「風船割り」の愛称で親しまれたアーケードゲーム、「サーカス」が最初であろう。ミスした時の、あのチープな葬送行進曲が耳の奥に残っている人も少なくないはずだ。

そして、記念すべき最初のゲームミュージックとして記憶されているのが、YMOのファーストアルバムである。そして、この中で使用されていたもの、「サーカス」と、「インベーダー」である。

YMOの細野晴臣は当時よりゲーム好きで知られていたが、趣味がこうじて「ゼビウス」他の曲を集めたアルバムに手を染めた。これがゲームミュージックの始まりだと考えていいだろう。

←記念すべき、最初のゲームミュージックアルバム。「ゼビウス」というゲームの革新性、当時の人気のほどもうかがえる、象徴的なレコードといえる

→アルファのゲームミュージック専門レーベルGMOの一枚目、「ファミコン・ミュージック」。今にしてみれば、実に先見の明があったといわざるを得ない

宮本　びっくりした。いうのかと思った。

——『ゼルダの伝説』もディスクシステム初めてのソフトということでサウンドがすごかったんですが、次のゼルダも何か驚くような仕掛けが……？

近藤　さあ。それはどうですかね（笑）。

——結構みんな期待してると思うんですが。

近藤　はい、がんばります。

——（笑）それから、例のQサウンド※④なんですが、具体的になってきているんですか。

宮本　それも、私らの口からはちょっと。

——あ、そうですか（もう秘密ばっかり、さすがにガードは固いです）。でも、『F－ZERO』ヘッドフォンでやると結構すごいですよね。敵車の距離感とか。

宮本　まあ、後ろってのはないですけどね。でも、なんか個人的にはヘッドフォンしてゲームやるっていうのはあんまり好きじゃないんですよ。

ここまで音がよくなると
ゲーム音楽も書き手の問題

——じゃあ、話の方向を変えますが、ゲームミュージックがCDなどの形で独立して聞かれる状況についてどう思われますか。

近藤　自分の作品が手を離れてCD化される、ということについては、とてもうれしいですね。さまざまな人のアレンジを聞けて、勉強にもなります。

——しかし、ゲームの演出、という役割を持った音楽が独立して流通していくというのはどんなものでしょうか。

近藤　ゲームを演出する機能と、音楽単体で優れていることと、兼ね備えていくしかないんでしょうね。

——宮本さんはそのへんどうですか。

宮本　ぼくなんかは、そういうことは思わないですよ、何も。別に音楽やから、と思うだけで。だから、ゲームミュージックがある程度質の低いものだという前提で考えているから、どうなのか、という話になるわけです。もう、そういう段階じゃないでしょう。スーパーファミコンレベルまで音がよくなってくると、もうそれぞれの曲の書き手の問題ですよね。子供たちが聞くのが、たまたまゲーム音楽だというだけで、もう完全に質の問題だけでしょう。特別扱いすることない。ぼくらの世代がビートルズ聞くことによって特定の雰囲気を思い出すように、あのころはゲームがいちばん身近だったな、と思い出すきっかけになるかも知れない。映画が好きな人だったらそれは映画音楽なんだろうし、関係ないんちゃうかなあ。

——ゲームも単なるメディアのひとつに過ぎない、というところまで成長したということでしょうか。そういえば、今度すぎやまこういちさんと渡辺貞夫さんがマリオのアルバムを作るそうですが。

宮本　だから、近藤君なんかがそういうセッションに参加するとかね、そういう逆の広がりに期待するよね。もしぼくらがこんな仕事してなければ、その渡辺さんとだってまったく関係なかったかも知れませんよね。ゲームというぼくらのフィールドがあって、そこから門が開けるみたいなね。ジャンル分けっていう発想は、だから、売り手側の発想なんじゃないかなあ。むしろ、作り手側がそんなこと考えてたら危ないものね。

——アルバムでは近藤さんもアレンジとかなさったんですか。

近藤　いや、ミックスダウン※⑤の立会いだけです。それも口なんか全然はさまず、ただすごいなあと（笑）。

宮本　そのセッションとは別に、オリジナルのマリオも入るんですけどね。でもまあそのへんが現状での限界なのかなあ。実際にアレンジに加わったり、それこそライブなんか一緒にやるようになったら本当におもしろいんですけどねえ。

——近藤さんご自身、マリオをゲームから離れて自由にアレンジしていい、ということになったらどんなことをしますか。

近藤　そうですね。ゲームだと、プレイヤーによって音楽の演奏時間も変わってしまうわけですよね。だから盛り上げる部分とか作っちゃうと、画面に合わないところで盛り上がったりとか、シンクロできないので、平坦な、ループするメロディにしなければいけないんですよね。これが、曲として聞かせるとなると、まあ、まずイントロがあって、盛り上げるところがあってとか、自由に構成できますよね。

——ゲームだとまた別のやりがいもありますよね。

近藤　そうですね。

宮本　フレーズのたくさんある曲よりも、印象深いメロディーが一発、どこを切っても

DATA　ゲームミュージックの変遷　2

ゲームミュージック史上に残る大ヒットといえば、なんといっても、「交響組曲ドラゴンクエスト」のシリーズにつきるだろう。誕生してまもなく、マニア化の道をたどり始めたゲームミュージックを、完全にポピュラーなものにしてしまったという点でも、このアルバムの功績は大きい。現在に至っては、ゲームミュージック専門のバンドの登場、マルチメディア戦略と、ゲームミュージックマーケットは他では見られないほどの多様性を獲得した。セールスの好調さに加え、製作費、宣伝費の安さも加わり、国内の音楽産業の一大ジャンルを築くまでになったのである。定着の時期を過ぎ、ゲームミュージックがこれからどう動くのか、注目される。

↑いわずと知れた大ヒットアルバム「交響組曲ドラゴンクエストIII・そして伝説へ……」だ。CDだけでも20万枚を突破したという、空前絶後のアルバム

↓各ソフトメーカーにひとつずつあるといわれる、ゲームミュージック・ライブユニット。老舗のコナミ矩型波倶楽部を始め、精力的な活動が続けられている

DATA アルバム・スーパーマリオワールド(仮題)

ゲームミュージック界の重鎮、すぎやまこういち氏と、あの渡辺貞夫氏が手を組んだ。しかも素材はファミコン（ｏｒ スーパーファミコン）ゲームのチャンピオン、マリオだ。ゲームミュージックにとってこれ以上の顔ぶれはない、という豪華な組合せが実現した。

内容は、渡辺貞夫氏音楽プロデュースによる完全新作オリジナル版が１枚、初代「スーパーマリオブラザーズ」から、最新作「マリオワールド」までのオリジナルミュージックとＳＥ[※8]のすべてをそのまま集めた、ベスト版的性格のものの２枚組み。質・量ともに大作となった。

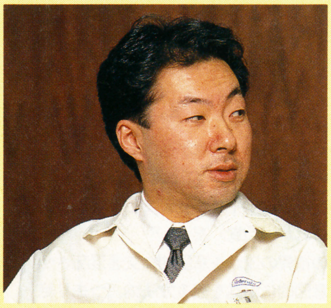
この企画は、まず第一にすぎやまこういち氏が総合プロデューサーをつとめているという点だけでも、大いに注目を集めている。氏はこれまで、大ヒットアルバム「交響曲ドラゴンクエスト」のシリーズを全面的に手掛けており、同じゲームミュージックの世界で別の魅力的な素材を得たすぎやま氏がどのような仕掛けを見せてくれるのか、ファンならずとも注目するところであろう。なお、新作のアレンジは渡辺貞夫という ことで、お得意のライトなフュージョン感覚で統一されている。

「スーパーマリオワールド」ワーナーパイオニア　２月25日発売　定価３８００円(税込み)　ＣＤ２枚組アルバム「スーパーマリオ」シリーズの全ＢＧＭとＳＥ－79曲の完全収録は驚異的。渡辺貞夫氏のアレンジ曲も聞きなれた耳に新たな感動を呼び起こしてくれるだろう

出てくるような曲の方がいいとかね。あのマリオのボーナス面で、コインを取る音で曲なんかほとんど聞こえないってところ、あれはすごかったね。隙間から一瞬聞こえるメロディをみんなが覚えていたという。

――しかし、適材適所の音楽を選ぶというのは、やはり、日頃からかなり幅広く聞いていないとできないことですよね。

近藤　曲を作る時はいろんなＣＤを聞いた



買ってきて、一生懸命聞くんです。

――でも、こういうイメージがほしいからあれを聞いてみよう、というように簡単にはいきませんよね。こだわるようですが、あのホンキィトンク・ピアノの曲なんか、慣れ親しんでないと書けない気がします。

近藤　まあ、初めてのスーパーファミコンということで、いろんな音が使えるというわけですから、ただのピアノじゃつまらないな、と思ったんです。で、ホンキィトンク・ピアノの音を作ってみた。だからあれは実は音から作った曲なんです。

宮本　そういえば、昔は４音以上使うコードが使えないということがあったなあ。無理して入れると、何か変になってしまう。そういうことは完全になくなったなあ。

――オーケストラ・ヒットみたいにコード自体を音源にすることだってできるし。

スーパーファミコン夢の音楽エディター

宮本　だから、スーパーファミコンっていうのは、サウンドのエディターが作れると思いますよ。それもすごく安いやつ。

――ぜひほしいですよね！

宮本　……だから入力のデバイスの値段をどれだけ落とせるかとか、どれだけ簡単な方法にするかということがね。本格的なものも作れるけど、それではプロユースになってしまう。程度問題で、グラフィックのＣＡＤ[※6]にしてもサウンドのエディターにしても、全部作れますね。

――ここはやはり、ハードを知りつくした任天堂さんにひとつ……。

宮本　ああ、うちは機能をどうとかというよりは、娯楽ってものがどこまでかということを考えたいんですよね。だからスーパーファミコンで確かに安くて、え～と、ねえ。そりゃヤマハのあの機械なみのこともできるとか、ＭＩＤＩ[※7]をつなげたらどうかとか、いろいろあるんだろうけど。手軽に音楽でみんなが楽しめるというのはどういうレベルなのか、というところを押さえてやりたいですよね、やるとしても。だからプロユースのツールなら、どこかのソフトハウスさんなんかが、「これはプロでも使えます」というのを作ってくれたら、うん、うれしいなあ。

――じゃあ……。

宮本　だから、うちではそういうものは作らないので、誰かやってください、と、ここでお願いしといたらどうかなあと(笑)。

――近藤さんなんか、実際スーパーファミコンで音楽作ってても、そういう気持ちってあるものですか。

近藤　そうですね、高いですからね楽器買うの。いろいろ揃えなくてもスーパーファミコンでできるとなれば、いいですよねえこれは。

――実際、一般用のコンピュータの中でも、音に関しては最高クラスですよね。

宮本　そうですねえ。だからどこかの楽器屋さんがスーパーファミコンコンパチのキーボードでも出してくれないかと（笑）。

――期待したいところです。だけど、ゲーム用のものとして音を作るのは、やはり大変なんでしょうね。

近藤　そうですね。なんといってもメモリの制限がありますから。

――当然、不足を感じることもあると思うんですが、他の部門とのメモリのかねあいはどんな風にやっているんですか。

宮本　マリオのチームはきびしいんです。音に対してぜいたくいう割には、そっちからどんどんメモリを削る(笑)。だから近藤君は他のチームとくらべても、いちばん苦労して音を作っているのではないかと。

近藤　作るのおそいから、もたもたしているうちにどんどん取られてしまう（笑）。

――陣取りみたいですね。

宮本　そう(笑)。でも、６分の１から８分の１、１割以上はいつもサウンドに取ってる。よね？　（近藤氏が小さく首を傾けるのを見、あわてて）あ、あの、メモリ小さくしようとしてて偶然生まれたよい結果とか、そういうのないんですか？

ピーチ姫は、最初、キャーって叫んだんです

近藤　……あの一、ヨッシーっていますよね。あの声は、どうしてもインパクトのあるものにする必要があったんです。

宮本　「ヨッシー」っていってくれって、注文つけたんです。ヨッシーいうてくれって。

近藤　声をサンプリングする余裕がなかったから、あれはオーケストラ・ヒットの音をいじって作ったんです。

――ははあ。他にそんな例はないんですか。

近藤　実は最初、ピーチ姫の「助けて」の所に「キャー」っていう叫び声を入れたんです。サンプリングで。メモリは大丈夫だったんですが、これがどうも生々しくて……。

宮本　ぼくも聞いたんだけど、いいのか悪いのかようわからん(苦笑)。しかし、なぜあれを取った、と怒ってるやつもいたな。

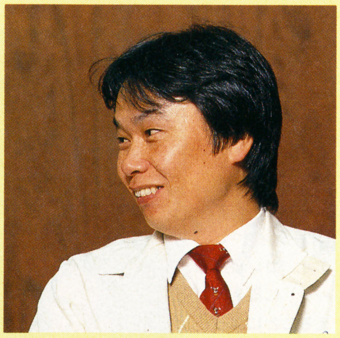
――どこから音源取ったんですか。

宮本・近藤　それが。まずい。

（なぜか中略）

――まあ、音源のことはいろいろと……。

宮本　でも、うちなんかはけっこう前から



準備してて、自前で調達してるんですよ。通りすがりの人に何かいわせたり（笑）。

――では、突然ですみませんが、最後にコンポーザー志望の若者たちにメッセージを。

近藤　いろんな音楽を聞いてください。映画音楽は特に参考になります。

宮本　何でもそうだけど、作りたい、という情熱ですね。これがないと。

脚注

①サンプリング：楽器や自然音などの生の音をマイクで拾い、デジタル化して使用する方法。例えば人の声を拾って、好きな音程でそれを再現することができる。

②ホンキィトンク・ピアノ：「ホンキィトンク」は、もともと「調子っぱずれな」というような意味で、アメリカ南部のクラブなどを発祥とするラグタイムに使われる、調子の強い独特のピアノのこと。西部劇のクラブで演奏されているピアノといえば、イメージできるだろう

③３音が８音：ファミコンでは同時に使用できる音数が３音（３チャンネル）だったのに対し、スーパーファミコンでは、８音まで同時に出せるようになった。

④Ｑ(クアトロ)サウンド：独自の技術による録音　再生において可能となった立体音響システム。普通の２つのスピーカーで聞いても、音が前後左右のみならず、上下や斜め方向から近ずいたり、遠ざかったりして聞こえる。昨年任天堂は、このシステムの権利元であるアーチャー・コミュニケーションズ社（カナダ・カルガリー）と６年間に渡る技術ライセンス契約を提携した今後スーパーファミコンのサウンド面での強力な武器となることは間違いない。

⑤ミックスダウン：多重トラックに録音した音楽を、ステレオの２トラックにまとめる作業。

⑥CAD：Computer Aided Design。コンピュータによる作図システム。デザイン、製図などに用いられる。

⑦ＭＩＤＩ：音楽関係のコンピュータの共通規格。電子楽器を動かすためのデジタル信号。

⑧SE：効果音

SCANNING ADVENTURE

ヴィジュアル・ショック1991

モニター上の冒険③

渡辺浩弐

リーガル・ドラッグ〈合法的麻薬〉

LSD⇒LSI;"ハイ"テクノロジーが捏造するエクスタシー

【電子麻薬の処方箋】

SCENE 3：テクノロジー・ドラッグ

幻覚剤としてのドラッグを薬物からメディア（オーディオ／ビデオ／コンピュータ）に置き換えることによって、肉体生理的に完全無害にトリップ体験をシミュレートしようという試み。ドラッグ・サウンド、ドラッグ・フィルムなど音や映像のメディアによるものが過去にはあったが、最近はコンピュータ・メディアを活用した、きわめてインタラクティヴ性の強いソフトウェアやツールが次々と発表されている。リラクゼーションとしてのブレイン・ウォッシュと、エンターテイメントとしてのTVゲーム、この2つのムーヴメントの文流点として注目される新メディア・トレンドである。

ケネス・アンガーは『映像ドラッグ』の先駆者的作家である。これは彼の作品集"マジック・ランタン・サイクル"（ビデオは廃盤、LDはアスミックより￥14,800）から

「僕ら以下の年代にとってドラッグ体験は非常に遠い世界の出来事ですね。手に入れるのは相当なホネだし、手に入ってもヤるのはすごいリスクだし。あるいはヤる権利を主張してエライさんたちとやり合うのも、おもしろいとは思えない。もう、それほど世の中は退屈じゃない」

20代の僕は、40代のビデオアーティスト・Kさんにそんなナマイキな話をしたことがある。温厚そうなKさんは、ニヤニヤしていた。Kさんぐらいの世代（40代前半？）のアーティストは間違いなく"反ベトナム戦争"とか、"マリファナ解放"にこだわってアツい日々をおくったことがあるハズなのだ。

それを覚えていたのかどうか、今日、Kさんはまたもニヤニヤしながら、

「渡辺クン、これ、面白いよ」

と言って『ビデオ・ドラッグ』というモノを渡してくれた。2巻に分かれたビデオソフト。彼も参加しているプロジェクトの作品だそうだ。説明書には「不法なマリファナ、覚醒剤、シンナーなんかやめてコレにしましょう。アーと思ってるうちに本当に幻覚まで見えて頭がどっかにいっちゃってクラクラビンビン………」と書いてある。

半信半疑で、その第①巻をデッキにセットしてみる。

静かな、透き通ったエレクトロ・サウンドが立ち上がる。真っ暗な画面がうすぼんやりと明るくなっていくと、そこにはモノトーンの、不定型の波がうねっている。まるでブラウン管そのものが溶けているような映像。そこにうっすらと"何か"がオーヴァーラップするのだが、それが何なのだか判別できない。女の顔の一部？　それともある種の蝶の羽紋様の拡大？

僕の眼は画面上の形態を捉えようとしてひくひくと焦点を動かすのだが、捉えられない。やがて画面は一瞬、暗転すると一面に原色の渦。それは咲き乱れる花のようだ………と思った瞬間、ブラウン管の表面に水滴が落ちたように、映像が波紋のように乱れた………フラッシングする画面。鳥居、船、蛇などの（ように見える）具象物が様様な画像処理を施され、出現しては消える………。

やがて、冒頭に映った"何か"が、もう少し倍率を下げて再登場する。僕は気が付いた。そこに見えているのは、僕が中学生の頃に遠くに転校していった幼なじみのT子ちゃんの顔だ。その顔がにっこりと微笑む。なぜ、ここにT子ちゃんが………？

おや？　すでに僕は混乱している。どこからどこまでが実際にモニターの走作線上に現われているもので、どこからどこまでが僕の幻覚なのか。

◆　◆

どこからどこまでが本当に見えているものか、という混乱？

眼球は、脳が直接的に外界に接している唯一の器官だ。脳みそがムキダシになっている部分なのだ。だから、「目に見えているもの」と「脳に見えているもの」の区別をすること自体がナンセンスなのかもしれない。

眼球に投影された光信号〈視覚〉は、瞬時に、脳内神経を駆けめぐる電気信号＝〈思考〉に変化する。

ところが、時にその〈視覚〉→〈思考〉という一方通行の流れが逆流して〈思考〉→〈視覚〉、つまりそこには存在しないはずの妄想がハッキリと見えてしまう事がある。これが〈幻覚〉だ。

脳の情報の流れを意図的に交通混乱させて、意図的に幻覚を観る方法論、つまり絶対に現実にはあり得ない映像を観る究極のAVシステム……これが『ドラッグ／麻薬』の定義である。だとしたら、テクノロジーによってその作用を行なうことも可能、というわけである。

「いやあよく出来てるビデオですね、すっかりハマっちまいました」と、僕。

「うん、これからはこーゆうのが結構出てくると思うよ」と、Kさん。

彼の説によると、90年代は再び、"ハイ"の時代、なんだそうだ。

◆　◆

大昔それは、ある種の植物の不思議な作用として人々には知られていた。メキシコの野性サボテン、ペヨーテやアンデス地帯のコカ葉、インド原産の大麻など、民族の生活や宗教文化に深くかかわったドラッグは少なくない。

しかし、植物から抽出したり、化学合成した刺激物としてのドラッグは、20世紀以降、社会に有害なものとして先進国では法律によって次々と禁止されていった。

そして、現在。文明社会の中で、Kさんは、巧妙に麻薬的快楽を体験する方法を耳打ちしてくれた、というわけだ。

先に述べたように、理論的には眼球に対するアプローチだけで、ドラック体験を現出することは可能だ。LSI技術の発展に

よって、ビデオやコンピュータなどのテクノロジー・メディアが一般化したことによって、それが現実化したのだ……メディア・テクノロジーを使ってドラッグの引き起こす幻視を擬似体験させるソフトウェア。これをテクノロジー・ドラッグとかリーガル（合法的）・ドラッグと呼ぶらしい。

Ｋさんは、ビデオアーティストとしての立場から、それらのアイテムに深く興味を惹かれているらしい。

この『ビデオ・ドラッグ』のように、デジタル効果を多用して思考回路を混乱させるビデオ・アートやコンピュータ・グラフィックス。

脳波をリアルタイムでＣＧ化、自分の脳波を目で見ながら気分をコントロールする訓練をする『フィードバック・マシン』や、ゴーグルの内側に取り付けられた発光ダイオードの点滅が、まぶた、眼球を貫通して脳を刺激する『シンクロ・エナジャイザー』などなど………コンピュータの力によって脳の状態をコントロールするツール。

それらは、過去〝サイケデリック〟と呼ばれた映像や音のように、「アーティストが感じたドラッグ体験をメディア上に再現した」ものではない。メディアの力を借りることによって、実際に幻覚や酩酊を起こしたり脳波の状態をコントロールしたりする、ものであるという。

例えば、シンクロ・エナジャイザーは音と光の刺激パターンの変化によって、体験者の脳波をβ波→α波→ミッドα波といった具合に予定通りに調整したりする。

Ｋさんの説では、ある種のＴＶゲームもまた、すでに立派なリーガル・ドラッグなんだそうだ。たとえば『テトリス』なんかはそっち方面じゃないか、ということだ。

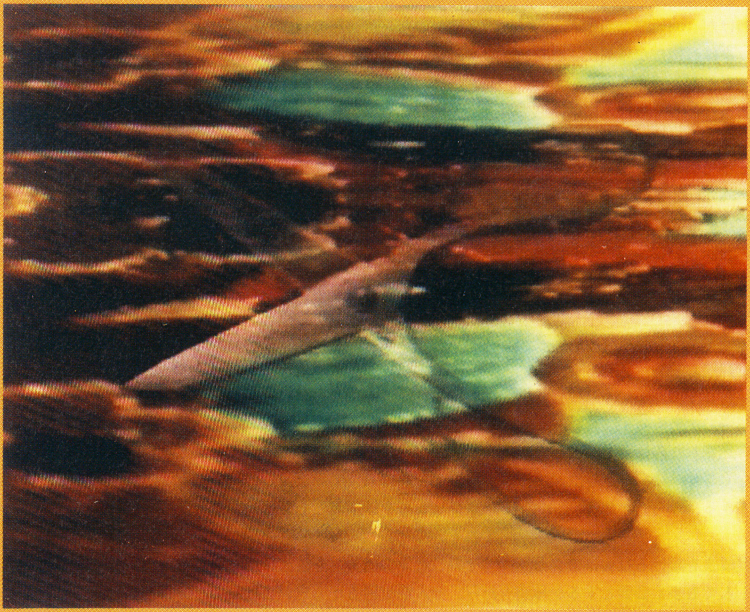
（ＴＶゲームに夢中になっているときのゲーマーの脳波は、眠りの中で夢を見ているときと同じミッドα波だそうだ）

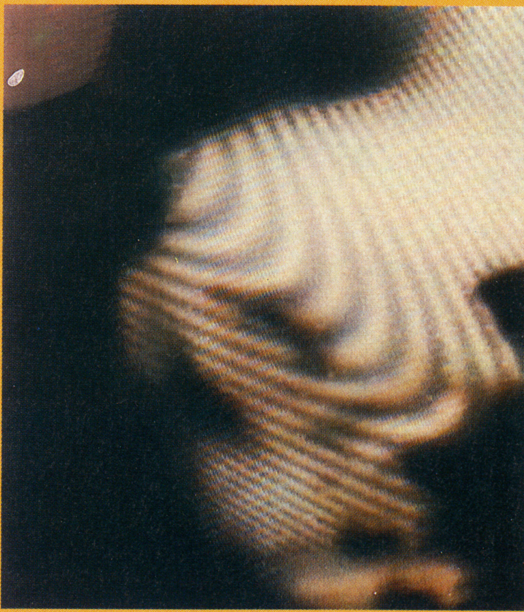
◆　◆

ずっと昔、多分ホンモノのドラッグも十分に堪能した（に違いない）上で、今テクノロジー・ドラッグに夢中になっているＫさんに、聞きたいことがあった。

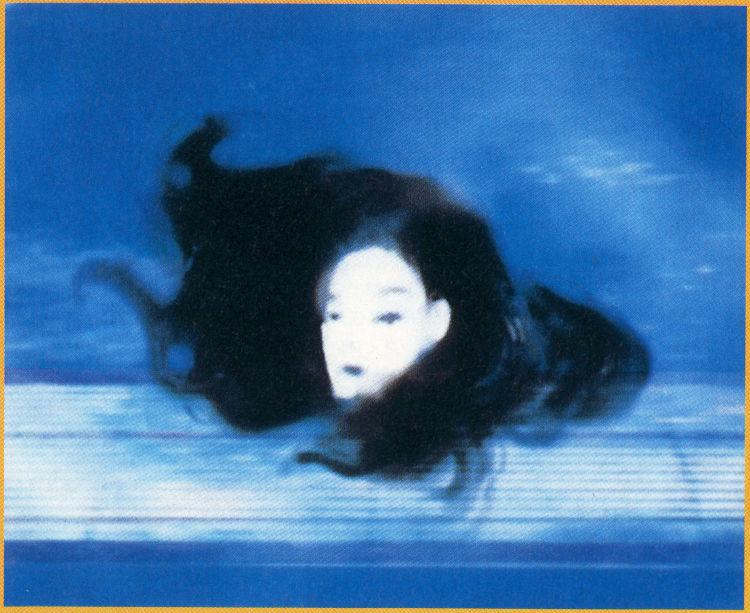
「イリーガル・ドラッグとかリーガル・ドラッグといいますけど、そもそも、ドラッグはなぜ違法なものになったのだと思いますか……」

………僕は昔、ある事情で東南アジアの各地を旅行していたことがあるが、あるときタイの山奥で、村中の人々がアヘンを吸っているのをみて驚愕したことがある。オジイチャンも、オバアチャンも、オカアチャンも………何と５、６才の幼児までがプカ

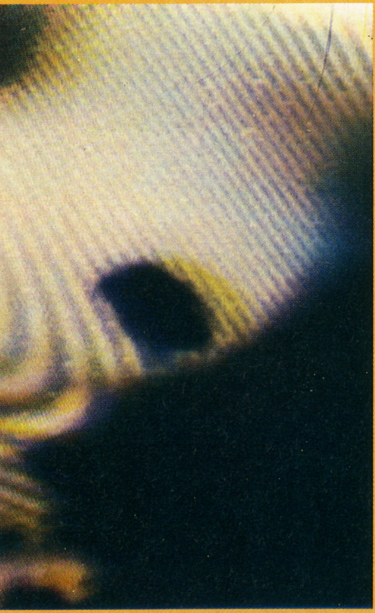




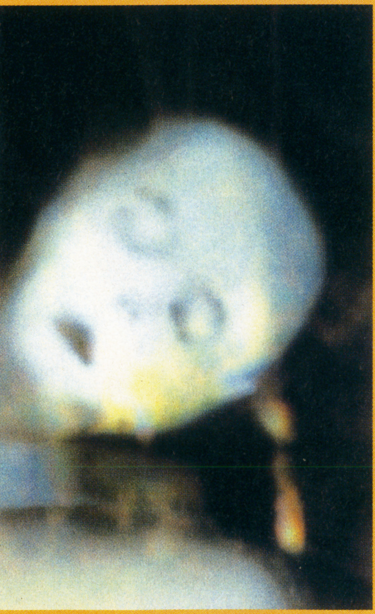
『ビデオ・ドラッグ』第①巻………イラストレーター寺門孝之氏によるヴィジュアルをベースにサブリミナル（潜在心理刺激）効果を多用した映像。音楽はイギリスの→



プカと！
　ガイドの話では、アヘンそのものには害はないハズだ、ということなのだ。アヘン常用者が体を弱めるのは、アヘンのせいで食欲がなくなりメシを食べなくなるから、だという。それでやせ細って、抵抗力が無くなって病気になったりするんだそうだ。この村では『晩ごはんを食べてからじゃないと吸ってはいけない』という掟があり、それを守るかぎり廃人になる人はいない、という。僕は最初はウソだと思ったが、正真正銘、長いあいだアヘンを吸って元気に暮らしている人々を目の当たりにして、信じざるを得なかった。村人たちは子供も、大人も実に健康的なドラッグ・ライフを満喫していた！



→GREATER THAN ONE



　僕はそのときに、ドラッグは有害だ、という世間の思い込みは間違いなのではないか、と思ったわけだ。
「うん、ドラッグは有害だから禁止された、わけじゃない。もともと個人で楽しむものでしょ。害があったとしても他人には迷惑をかけない。ドラッグにハマった人が犯罪に走ったりするっていうのは、あれは覚醒剤。大昔からあった植物系のドラッグではそういう状態になるものはない。法律で縛るのはちょっとおかしいよね。
　あと、マリファナ（大麻）は酒やタバコよりも害がない、という主張をする人は日本でも多い。法廷でもその有害性が証明されたことはないわけ」
　60～70年代に青春を送っているだけにＫさんの話には説得力がある。
「ドラッグが禁止されたのはそれが有害だから、じゃ、なくてね………ドラッグがあまりにも楽しすぎる、からだと思う」
「え！？」
「つまり、高度成長を続ける社会はアクセク働く人間を１人でも多く必要とするからね。そこでは、あまりにも度を超えた非生産的快楽はタブーになってしまうわけ」
　ふう、なるほど。僕は思わず、どこかでおエライさんたちが話し合っている図を想像してしまった。
「閣下！　ドラッグのせいで国民の士気が低下する危険があります」
「そうか。ＬＳＤもコカも、大麻もアヘンも禁止してしまえ！」

◆　◆

　僕は、更に質問を重ねた。
「だとしたら、テクノロジー・ドラッグもいつか禁止されるかも知れませんよね」
　Ｋさんはまた、ニヤッと笑った。
「うん、ドラッグに近い作用をする、例えば『テトリス』みたいなソフトに近い将来、おカミが何らかの形で干渉してくる可能性はないとは言えないね……」

◆　◆

　Ｋさんとの話はそれで終ったけれども、家に帰ってからも僕は、『テトリス』は新タイプのドラッグか、そしてそれはいつか取り締まられる時代が来るのか………そんな考えに取りつかれてしまった。

　アメリカは、1950年代に高度成長期を終え、物質的な充足に達した。その後、60年代、若者たちが精神の充足を求め、カウンター・カルチャーといわれる一連のムーヴメントを作りだし、それと並行してドラッグを再評価するようになったことはよく知られている。
　アメリカの50年代を追い掛けて日本は1970年代に高度成長期の終焉を迎えた。その後、80年代、日本の若者たちはドラッグに走らなかった。が、その代わりに『ファミコン』に走ったのかも知れない。
　僕の頭の中にはさっきの〝閣下〟と〝側近〟が再登場した。
「閣下！　国民の間でテクノロジーによるドラッグが流行しています。取り締まりますか？」
「いや、もうその必要はない」
「なぜでありますか？」
「高度成長はもう最終段階だ。人口も増えすぎておる。今の世の中に必要なのは、バリバリ働く人間よりも、なにもしない人間だ。働かず、そのかわりに消費もしない廃人が増えれば、人口を抑制したのと同じ効果になる。平和も長く続くだろう」

◆　◆

　もっと極端に考えてみよう………。
　コンピュータは道具としては最終進化形である。
　その〝最後の道具〟を快楽に用いるとしたら、全人類が何もかも忘れて耽ってしまうほどの快楽が出現してもおかしくはない。もしかして、コンピュータ・ゲームの発明は、人類にとって核兵器の発明よりもスゴイことだったんじゃないか？
　かつてドラッグを取り締まった権力側が、テクノロジー・ドラッグを逆の形で利用したら………眼球経由で脳に取りつけることのできるコンピュータ・ドラッグ＝快楽マシンを発明した瞬間、人類の進化は終ったことになるだろう。
　僕は想像を続ける。
　20××年、人類の生産活動はすべて機械とコンピュータに任せられた。ほとんどの人間はドラッグ・マシーンに接続され、最小限の栄養を補給され、脳に投影される幻視を楽しみながら生き永らえている……。与えられた〝夢〟としての幻覚を観ながら眠り続ける人々を〝独裁者〟が支配する。
「閣下、国民は皆、コアラの様に静かに眠っています。これで千年王国が実現しました！」
「コアラがなぜ平和で静かな動物か知っておるか？」
「は？」
「主食のユーカリにドラッグの成分が入っているからだ。夢を見ながら眠らせておくのが、飼い馴らす方法としては一番よいのだ」
　そう、そこでは人々は一日中、ビデオ・ドラッグ付けになって植物人間のような生活をしているのだ。
　人類の進化は完了した。
　歴史は凍結し、人類は、永い冬眠に入ってしまったのだ。
　それは至福か？

◆　◆

　ビデオ・ドラッグ。人々の脳裏に映るのは抽象的な模様が踊り狂うデジタリックな映像………。

◆　◆

　僕は我に返った。目の前のモニターには『ビデオ・ドラッグ』の第②巻が流れていた。
「どうでしたか？　ドラッグ体験は」
　振り向くと、ビデオ・アーティストの川口真央さんが、優しい顔で覗き込んでいる………。
　そうだ、麻薬体験に縁がない、といった僕に、Ｋさん、いや川口さんはビデオ・ドラッグ体験を薦めてくれたんだったっけ。
「ああ………すごいですね。頭がぼっとして、長い妄想に入り込んでいましたよ」
　僕は顔を赤くした。
「そりゃあ危ない。ドラッグで、〝あっち側〟に行ってしまったっきり戻ってこれなくなる人がいるけど、テクノロジー・ドラッグも同じなんだよ。生理的、肉体的な害はないけど、深く入りすぎると戻れなくなるんだよ」
「はあ」
「禅の言葉に〝まなこ半眼にして………〟という言葉があるんだよ。初心者が瞑想するときは、あんまり遠い世界にいってしまわないように薄目を開けておかなくちゃならない、つーこと。座禅を組んでいるとき時々ひっぱたかれるのは、あれは姿勢が悪いからじゃなくて、あまり遠い世界に行ってしまわないように引き戻すための行為なんだ」

◆　◆

　危ない危ない、ビデオもファミコンも、ハマり過ぎないように気を付けないといけないようだ。
　でも、僕は抗したがい誘惑に負けて、ビデオ・モニターにもう一度向き直った。
　視界を、もう一度『ビデオ・ドラッグ』のサイケデリックな映像が覆った。
『ビデオ・ドラッグ』第②巻は、抽象的な原色の塊が万華鏡を覗いたようなシンメト

リックな図形に処理された画像が続く。図形は色と形を有機的に変化させながら、絶え間なく踊り狂っている。光の渦が目玉から脳みその中に流れ込んでくるような気がする。

頭の中でぴくぴくと生き物の様に動き回る光りの模様たち……彼等は時に拡大し、収縮し、爆発し、そして再生を繰り返す。

僕の目はある瞬間そこに〝何か〟を発見するのだが、それが何であるか思い出す前に、そのカタチは消え去って次の形が現われている。でも僕は苛立たず、何とも言えない気持ちよさにどっぷりと頭を浸している………。

音は３Ｄサウンドだ。

僕は、３次元空間を飛び回るサウンドの中に不思議な会話を聞いた。

「閣下………」

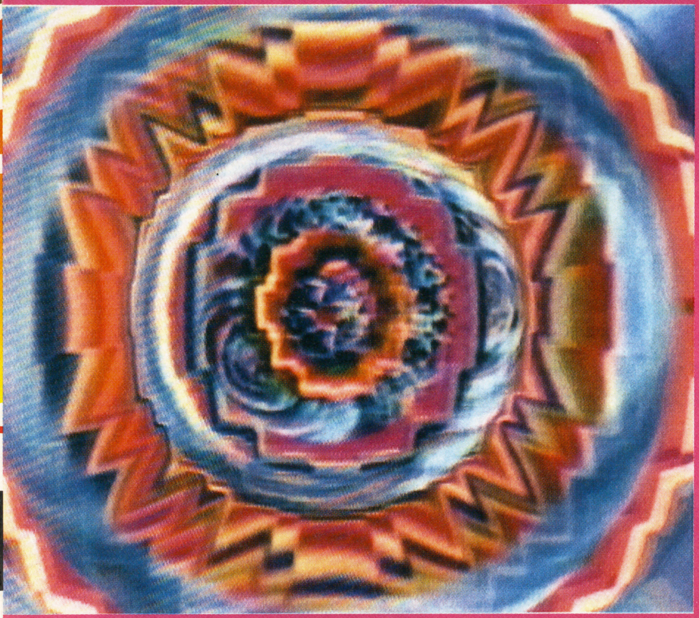
◆　◆

「閣下………ビデオ・ドラッグ・マシーンによる全住民の冬眠は完了しました」

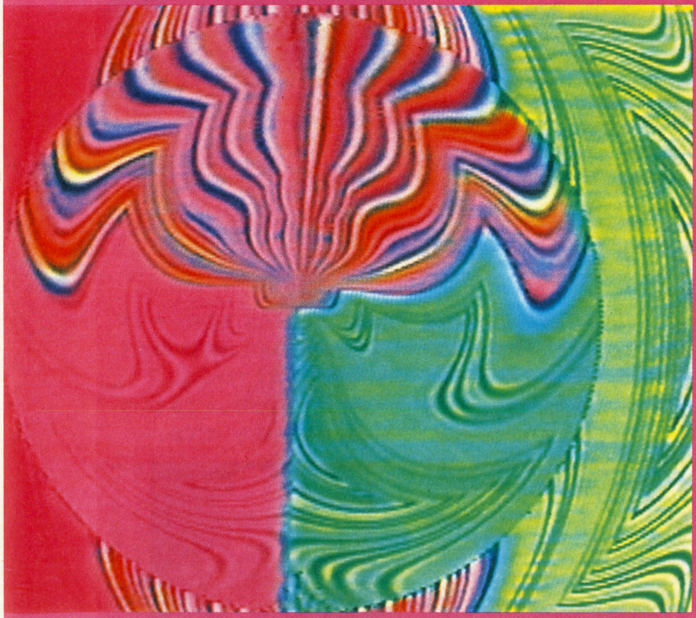
「ご苦労………。これで千年王国の実現だ………」

「………………………………………」

※『ビデオ・ドラッグ』：キモチ良さを徹底的に追及し〝トリップ・メディア〟を標榜した初のビデオ・アート・シリーズ／第①巻・第②巻　各ビデオ¥3,800、LD¥4,800（アスク講談社）



『ビデオ・ドラッグ』第②巻………TV、ビデオ界で尖鋭的な活動で知られたディレクター中野裕之氏の手によりアミーガCGによって処理された映像が3D音響に乗る



New Power
ニューパワー

新しい力は業界を動かす！

新規参入メーカー訪問記

株式会社タケル

タケルに行ってきた。新しいゲームメーカーであるタケルは、業界を活性化するべく立ち上がる。ならば注目せねばなるまい。

↑タケルでは、月に１回"お誘生パーティ"が催される。今日は、ちょうどその日。今月お誕生日の方、おめでとうございます！

ユーザーのことを考えて 作品を創ると約束します

↑開発機材がところ狭しと並べられていた。音楽もグラフィックも最高の環境の中で創り上げられていく。笑顔の中にも創作に対する真摯な姿勢が感じられる

自由な環境が芸術を産み出す

妙なゲームメーカーが登場した。

「タケル」である。

引き抜き等を恐れ、スタッフの名前すら公表しようとしない閉ざされたゲーム業界。それに反旗を翻し、スタッフの名前を前面に押し出し、それをブランドとして訴えていこうというのである。それは、ちょうどレコード会社とアーティストの関係に似ている。ヒット作を創れば収入が増える。しかし、もしもつまらないものを創ってしまったなら、その責任は自分のところにきてしまう――だからスタッフは努力する。

何人ものゲーム評論家が力説しながらもほとんど実行されることのなかったこのシステムをタケルは採用した。

だから編集部は注目する。

ひとつ間違えば、会社を存続させることさえできなくなるかもしれないのに。

だから編集部は応援する。

行き詰まりを囁かれるゲーム業界を活性化させる可能性を秘めたタケルに。

だから編集部は取材する。

↑たくさんの方々が忙しそうに働いている。良いものを創るには日々努力あるのみ、だそうだ

第１作目はファミコンのアクション「ココロン」だ！

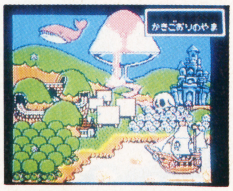
タケル第一章は、アクションゲーム「ココロン」で幕を開く。

こどものころに見た絵本から想起されたというこのゲームは、遊ぶ人にファミコン上で楽しい夢を見てもらおうとして創られたのである。

ゲームデザイナーの北村さんは、これまでにいくつもの大ヒット作を手掛けた。そして今、その集大成を目指した、と語る。

「ココロン」の驚くべき点はキャラクターメイキングのあることだろう。選ぶのではなく、創るのだ。キャラクターは頭、胴体、武器の３つの部分から成り立つ。それぞれにたくさんパーツが用意されており、組み合わせるのだ。が、それでも「選ぶ」ではなく「創る」とするのは、産まれてくるキャラクターが個性的で、実に活き活きしているとの自信からくるのであろう。ゲーム中に✚キーを上に入れてみよう。すると"彼ら"は自慢の表情を見せてくれる。ゲームにまったく関係ないことをここまで徹底してやっているのだ。キャラクターをゲームのための駒ではなく、生き物として捉えているのだ。

「同じような遊び方しかできないゲームはおもしろくないですね」



←マップ画面。いろいろなルートをとれるのが魅力ね

ゲーム業界のためならば、私たちは捨て石にでもなります!

「本当にユーザーのことを考えて作品を創るには、このシステムが一番なのです」

タケルの渡部社長は自信たっぷりに語る。

例えば、メガドライブのパッド「メガブラスター」がある。これはタケルの製品、いや作品と呼ばせてもらおう。

メガドライブは移植作品の多さからマニアのユーザーがたくさんいる。それなのに誤操作を招くパッドしかない点に注目した。2段階の連射、スローモーション機能、そしてファミコンに近い✚ボタン。

「パッドは消耗品ではありません。だから良質で堅く、長持ちする素材や部品を選んで使うようにしているんです」

より良いものを長く使って愛着を持ってほしいのである。この、メーカーらしからぬ考えこそがタケルの魂だった。それはハードだけではなく、ソフトの面にも惜し気もなく向けられている。

「うちの開発は、完全なフレックスタイム制を採用しています」

フレックスタイムとは、勤務時間に自由がきく、ということ。しかし、普通は「コア」といって、必ず会社にいなければならない時間が存在するものだ。

ところがタケルは〝完全な〟フレックスタイム。つまり、出社しない日があってもいいということになる。

⬅渡部社長は「ユーザーのためにガンバります」と力強く語ってくださった

➡メガブラスター開発チーム。おもしろい作品をおもしろく遊ぶため創りました

「才能のある人を時間で縛りたくないんです。彼らには職人あるいは芸術家として活躍してほしいと思っていますから」

しかし、自由だからこそ厳しいのも確かである。実績がそのまま収入になるのだから無理もない。ヒット作を出せば待遇はどんどん良くなる。しかし、そうでない人たちは、どうなるのだろうか。

「クビです」答は冷たく短い。

「ただし、実力のある人にとっては、ウチは天国でしょう。だから引き抜かれる心配はありません」

渡部社長の笑みは自信に満ちている。

「もしも、引き抜かれたら？　それは良いことですね。ウチみたいなメーカーが現れたわけですから。捨て石でもいいんです。ゲーム業界に貢献できるなら」

⬆ゲームの企画はこの部屋から生まれる。「ココロン」や「ノスタルジア」に次ぐ作品は？

パソコンゲームも創るのだ!

渡部社長は以前、ご自身でも開発の仕事に携わっていたという。その頃は不満も多かったようだ。だから、自分の感じた不満をすべて解消し、魅力ある仕事場を作ろうとしたのであろう。

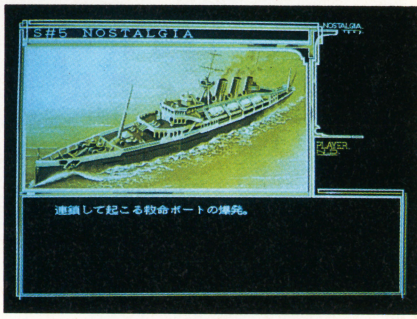
タケルはパソコンソフトも手掛けている。それは、やはり開発側に立った姿勢の現れなのであった。つまり、こういうことだ。ファミコンソフトは費用がかかる。それだけなら何とかなるが、その表現方法には制約が多い。ここが問題だ。

「やりたいことをやらせてあげたいんですよ。創り手の欲求不満を解消するにはパソコンでなくてはいけない場合もありますから。開発環境も整えやすいですし」

今、進行しているのは「ノスタルジア」というＡＶＧ。大学で映画のシナリオを学んだという四井さんのデザインだ。

「普通、犯人捜しのＡＶＧは証拠品を集めてアリバイを崩しますが、この作品にはそれがありません。すべて会話によって行われます。キャラクターの姿勢を変えることで感情および台詞をコントロールするのです。会話のひと言ずつで音楽まで変化するほど凝っていますよ」

なるほど。これも期待大である。



⬆⬅パソコンゲーム「ノスタルジア」の画面を3点。洋上の船に爆弾が仕掛けられた。脱出は不可能。爆弾と犯人を何としても捜し出せ

NEW POWER SOFT

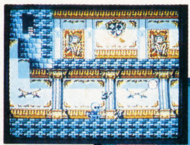
いろいろな遊び方のできるゲーム。誰もが幸せになれるゲーム。思考は現実化する。「ココロン」は4月26日発売予定だ

北村さんの言葉だ。これは、キャラクターにもゲームの展開にも向けられていると思われる。ファミコンという文明の利器で手作りの夢を見てもらいたいのだろう。

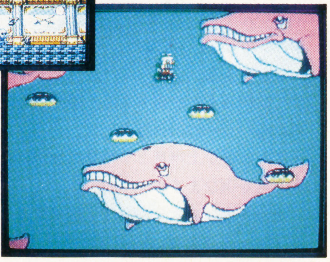
「昔のコナミの作品が好きなんです」

彼は、そして照れたように「素朴というか、手作りの感覚が」。

近いうちに「ココロン」はキミの手元に届く。そこでキミは自分だけの夢を創り、それを見、体験することとなるだろう。お楽しみに。

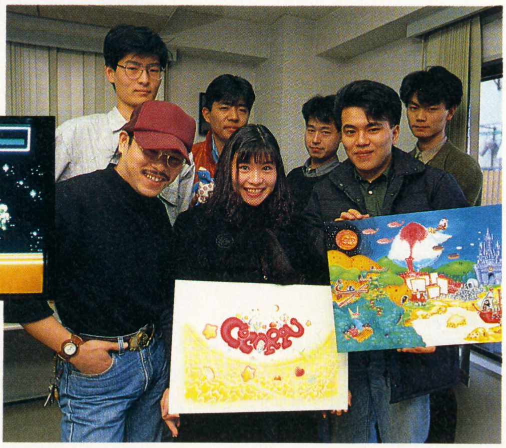


⬆ガイコツみたいな主人公が進むのはお城の中。トランプみたいなのがいいねえ



⬇クジラの泳ぐ大空。最高に気持ちがいいシーンだ。足場のエクレア（？）もいい味を出しているね

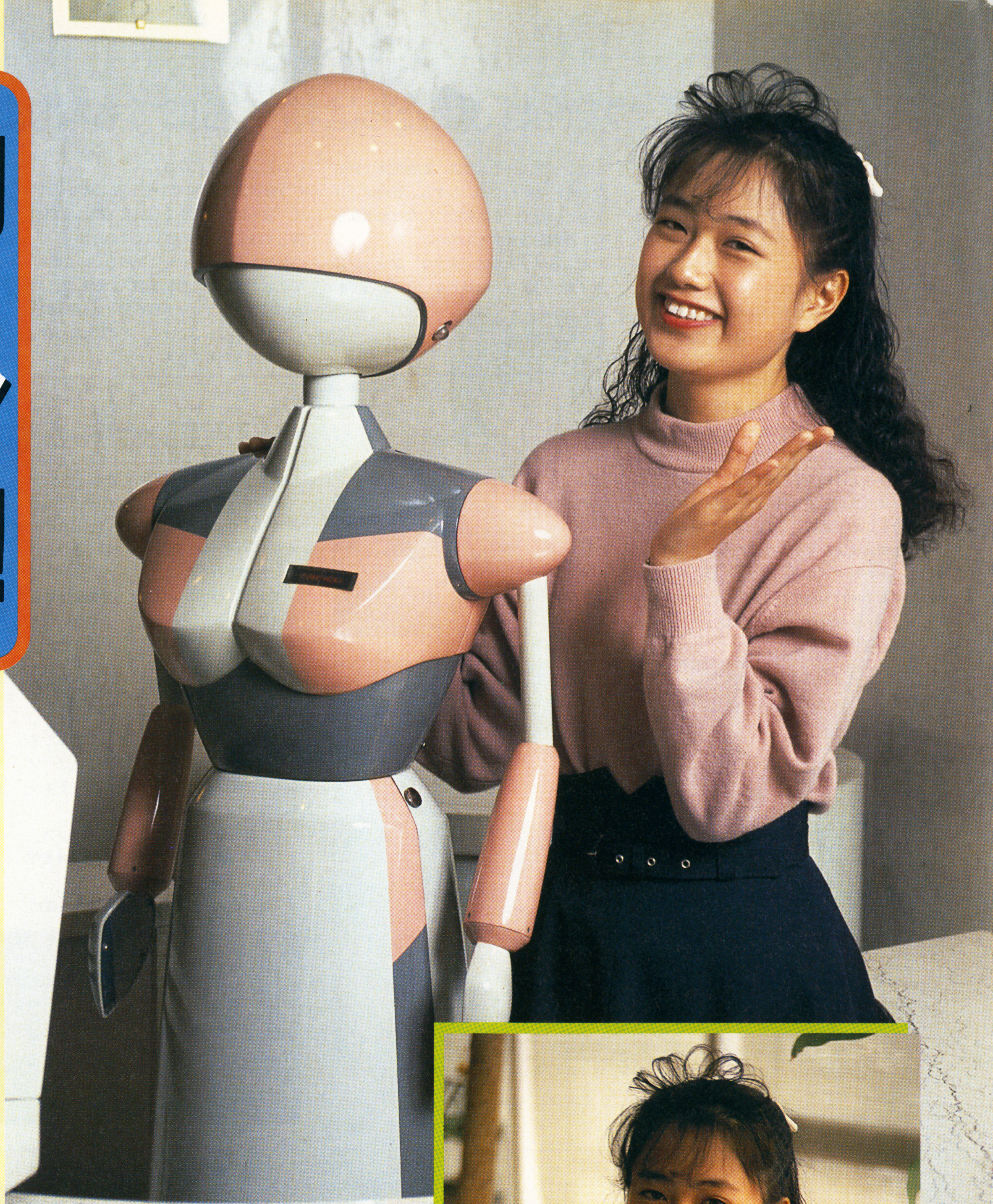
⬆ボスもユニークだ。これはリアルなお月さまなのね



➡「ココロン」制作スタッフのみなさん。自信タップリで撮影に応じてくれたよ

業界内美人を探せ!!

第3回



■取材・文／RYOⅡ
■撮影／阿部修二

熊谷明美さん

㈱ナムコ

PROFILE

昭和44年11月24日生まれ　21歳　いて座　出身地／東京　164cm　47kg　B80W63H85　血液型O型　昭和63年4月入社　現在経理部財務課配属　家が近かったことと先生の薦めが入社動機だったそうだ。でも、ゲームはぜ～んぜんしないんだって。彼へのプレゼントは編み上がっただろうか!?

ナムコの日当たりの良いラウンジへ現れた明美ちゃんは、まるであのおニャン子クラブから飛び出してきたようなおちゃめでかわゆい女の子である。例によってカメラマンの阿部さんうれしそう。

—学生と社会人との違いはありますか？—

「社会人になって世間は甘くないなということを痛感しました」

—趣味は何？—

「カラオケです。学生の頃は全然やらなかったんですが、会社に入ってから急に目覚めて。ちかくのカラオケボックスでマイク握ってます」

—レパートリーのほうは？—

「工藤静香に中山美穂、それから島倉千代子も。人生いろいろなんてのもやりますヨ」

—スポーツのほうは—

「スポーツはダメです。やらないのではなく、できないんです。見るのは好きですが。でも、この前に行われた社内のボーリング大会では優勝したんですよ」

—最近、何かスポーツ見ましたか？—

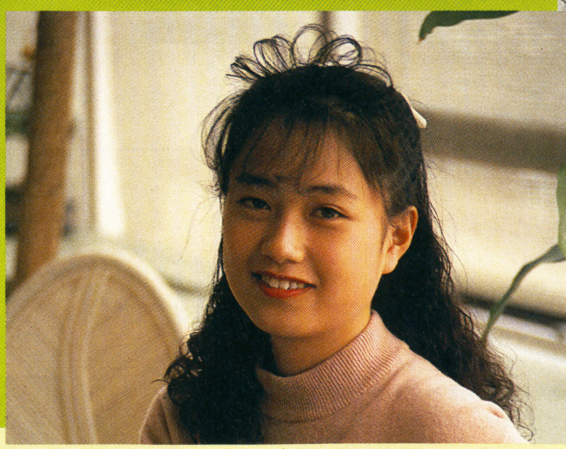
「ラグビー交流試合の明治—日大戦を見に行きました。日大応援したんですが」(明美ちゃんの彼は日大生!?クリスマスプレゼントの編み物の完成はバレンタインにずれこみそうとか)

—好きなタレントは誰？—

「タレントじゃないんですが、ジャイアンツが好きなので駒田さんとか緒方さん、篠塚さん、それからバレーの川合さん」

—もし、彼が上半身と下半身に分かれたらどちらを選びますか—

「上半身選びます。だって、話ができるでしょ、上半身なら」



●上司からひとこと●

経理部財務課係長・上村正一氏

「器量、性格、スタイル、若さの4拍子揃って社の内外から狙われていますが、しっかり者なので安心しています」

CONTENTS

HIPPON SUPER!

2/4 HIPPON SUPER! 3月号

KEY PERSON
近藤浩治氏・宮本茂氏
「SFCがゲームミュージックを変える」…… 6

VISUAL SHOCK!!
モニター上の冒険 ビデオドラッグとは何だ？…… 10

新規参入メーカー訪問記 …… 14

業界内美人を探せ！…… 16
TVゲーム・ヒットチャート…… 18
ニュースファイル…… 22
スーパーファミコン実態調査…… 24
業界WARS「ゲームスクール林立の背景を探る」…… 26

HOT GAME REVIEW
ジャンボ尾崎のホールインワン…… 46
ダークロード…… 47
虹のシルクロード…… 48
ダブルドラゴン3…… 49
マンホール…… 50
カダッシュ…… 51
スーパーバレーボール…… 52
レッスンボール…… 53
シーザーの野望…… 54
鬼ヶ島パチンコ店…… 55

SFC発売全ソフト徹底研究・プロが教える究極テクニック集…… 69
今月の1本
ジャンボ尾崎のホールインワン…… 78
スーパーファミコン情報局…… 80
第3回ファンタジーノベルコンテスト
優秀作品・その2「白谷」…… 56

■TVゲーム・ブロードウェイ
ファミコン…… 30
PCエンジン…… 34
メガドライブ…… 38
ゲームボーイ…… 42
NEO・GEO…… 44

●バラエティー
役立ちコマンドデータバンク…… 114
バグボーイクラブスーパー…… 118
ウィザードリィ友の会…… 128
フリートーク/メーカーズスクランブル…… 130

●コミック＆小説
小説ウイザードリィ・風よ、龍に届いているか…… 61
コミック・ウィザードリィ第3部「復讐鬼の城」…… 108
コミック・クインティ…… 138

●コラム
神話世界の旅人達…… 124
田尻の電脳遊戯日記/漫画は愛…… 125
怪物博物館/ホラーは踊る…… 126
鈴木みそのTVゲーム昔話…… 127
中古ソフト情報局…… 132
NEW SOFT STREET…… 140
新作ソフトスケジュール表…… 148
次号・HIPPON SUPER!の予告…… 136

ハード別ゲームリスト

ファミコン
アルマジロ2／井手洋介名人の実戦麻雀II／オーバーホライゾン／オール1／ガンサイト／究極ハリキリスタジアムIII／グランドマスター／紫禁城／スーパーチャイニーズ3／大航海時代／ダブルドラゴンIII／チャンピオンシップボーリング／ドラゴンウォーズ／NYニャンキーズ／虹のシルクロード／爆笑人生劇場2／パラソルへんべえ／パラメデスII／ファミコン将棋竜王戦／北斗の拳4／麻雀倶楽部永田町／マックスウォーリアー／ミニパット／ラグランジュポイント／その他

スーパーファミコン
アクトレイザー／ウイザードリイV／SDザ・グレイトバトル／F-ZERO／エリア88／ガデュリン／グラディウスIII／ゴエモンでぃ！／ジェリーボーイ／ジャンボ尾崎のホールインワン／スーパーR-TYPE／スーパーマリオワールド／ダライアスツイン／ドラゴンクエストV／ドラゴンスレイヤー／ドラッケン／パイロットウイングス／遥かなるオガスタ／BIG RUN／ファイナルファイト／ファイナルファンタジーIV／ポピュラス／ボンバザル／真・女神転生／その他

PCエンジン
1943改／オルディネス／エルディス／カダッシュ／クイズアベニュー／コズミックファンタジー2／サイバーシティ／三国志／シュビビンマン2／ソーサリアン／迷宮島／タイタン／デッドムーン／パズルボーイ／パチ夫くん／パラソルスター／ポピュラス／マンホール／モトローダー／レジェンドオブヒーロートンマ／その他

メガドライブ
ウッディポップ／火激／究極タイガー／斬／ジョーモンタナ フットボール／シーザーの野望／紫禁城／ジノーグ／ゼロヴイング／ディックトレイシー／VERYTEX／不思議な国のナディア／魔物ハンター妖子／レッスルボール／その他

ゲームギア
キネティックコネクション／サイキックワールド／紫禁城／スーパーゴルフ／ポップブレイカー／その他

ゲームボーイ
R-TYPE／怒りの要塞／F1スピリット／鬼ヶ島パチンコ店／カーブノア／ゲームボーイウオーズ／スーパー桃太郎伝鉄／スーパーロボット大戦／パロディウスだ！／三毛猫ホームズの騎士道／ライサンダー／ロボコップ／その他

NEO GEO
キングオブモンスターズ／ゴーストパイロット／戦国伝承／その他

TVゲーム・ヒットチャート
TV GAME HITCHART
スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト
HIPPON SUPER VOL.2のアンケートハガキより

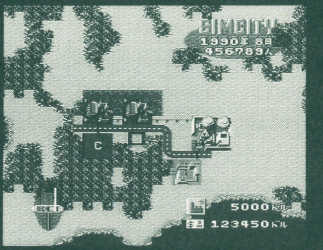
SUPER FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	ドラゴンクエストV	エニックス	440
2	3	↑	ファイナルファンタジーV	スクウェア	269
3	—	↑	ウィザードリィV	アスキー	168
4	6	↑	新ゼルダの伝説	任天堂	129
5	7	↑	シムシティ	任天堂	117
6	9	↑	F-ZERO	任天堂	85
7	2	↓	グラディウスIII	コナミ	66
8	—	↑	ドラッケン	ケムコ	60
9	4	↓	ポピュラス	イマジニア	53
10	5	↓	ファイナルファイト	カプコン	46

RPG勢、上位独占

〝スーパーファミコンでやってみたかったアクションゲーム〟の発売が一段落し、人気はRPGなどの非アクションゲームに集中し始めました。ドラクエV、FFVに続き、ウイザードリィVも上位にランクされ、2年前のファミコンの人気順位かと勘違いしそうなトップ3の顔ぶれになりました。4位以下も、発売日が近付いて順位を伸ばしたシムシティや、再ランクインしたドラッケンなど、アクションゲーム以外の作品の元気の良さばかりが目立ちます。そんな中、じわじわと順位を盛り返しているF—ZEROは立派。ロングランの気配を感じさせます。

LOOK OUT!



↑ファミコンからの人気シリーズ群に食い付き、見事5位を獲得した「シムシティ」。パソコン版を移植する際、任天堂がどのようなアレンジを加えるのか。お手並み拝見、です。

—今号の注目ソフト—

パソコンゲームとして、世界的にヒットしたシムシティ。スーパーファミコン版の発売も決定し、こちらの前人気もどんどん上がってきました。

きちんと計画を立てて自分の町を50万都市に育てるという本来のゲーム目的に沿って遊ぶのもいいけれど、それ以外にも「緑に包まれた田園都市を造ろう」とか「住民無視の公害都市にしてしまえ」とか、粘土細工をするかのように自由に町をレイアウトして遊ぶのも、これまたとても楽しいのです。

読者が選んだほしいソフト
HIPPON SUPER VOL.2のアンケートハガキより

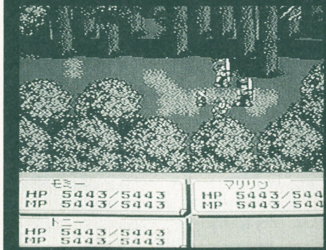
FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	4	↑	いただきストリート	アスキー	139
2	3	↑	天地を喰らう	カプコン	111
3	—	↑	ダークロード	データイースト	110
4	8	↑	じゅうべえくえすと	ナムコ	73
5	5	＝	ジャストブリード	エニックス	70
6	1	↓	パロディウスだ！	コナミ	61
7	—	↑	夢ペンギン物語	コナミ	58
8	9	↑	三国志II	光栄	57
9	—	↑	ルーンマスター	バンダイ	54
10	—	↑	メタルマックス	データイースト	51

オリジナル作目立つ

ファミコンソフトのランキングは他ハードに比べて極端に地味な結果になっています。スーパーファミコンのようなビッグタイトルもすでに控えていない状態です。ただ、昔のような〝8割くらいが続編〟とか〝移植物ばかり〟なチャートからは想像できないラインナップではあります。それが良いことか悪いことかは分かりませんが、良質なオリジナル作品がトップ10内に名を連らねているのを見る限りでは喜ばしいことだと思います。「いただきストリート」「ダークロード」など、良い意味でファミコンらしい作品にまだ限界は訪れていないはず。

LOOK OUT!



↑一風変わった、と言うより、様々な味付けを集合させて、バランス良くアレンジさせた結果生まれた、とても言うべきか。RPGの期待作であることは確実。

—今号の注目ソフト—

ファミコンでは久しぶりの新感覚RPG「ダークロード」。ゲーマー内部ではかなり高い評価を得ている作品です。分離した多数のシナリオとか、戦闘用とは違った生活上の職業選択など、ファミコンでは今までに例が少かった要素が、このゲームを新鮮に、かつ面白く何度も遊びたくなるような作品に仕上げているのだと思います。

SFCの影で、地味ながらもオリジナリティを持つ、本作品のようなゲームを出し続けて欲しいものです。

●特典の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

READER'S VOICE ～読者の声～

●スーパーファミコンを単に絵と音が良くなったファミコンと考えて、売れ筋の続編を出すだけじゃあスーパーファミというものを半分も活かしてないように思う。
（愛知県・矢野愛樹）

●DQⅤ・WIZⅤ・FFⅤが楽しみだよ～。だがスーパーファミコンもってないよ～。
（北海道・吉田信人）

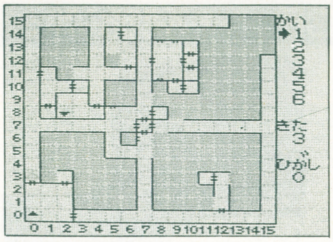
●ウィザードリィ外伝Ⅰがはやくほしい！
（静岡県・巽照義）

●ウィザードリィ外伝をもっと早く出してほしい!!
（群馬県・中島信之）

●こらー、アクトレイザー！アクションシーンがとってもむずかしいぞー！
（大阪市・Syu）

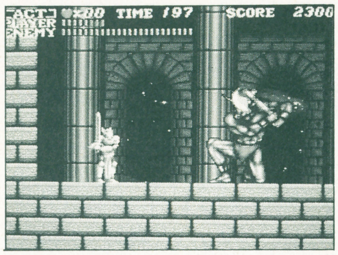
●１月２日お店でスーパーファミコンが33000円で売っていた。こんな店ではなにも買ってやらない。
（京都市・米谷学哲）

●死ぬなセガ。
（愛知県・半渡光男）



↑発売がのびにのびてファンをやきもきさせているゲームボーイ版「ウィザードリィ外伝Ⅰ」。またしても発売が５月にのびてしまう。ファンの期待度はかなり高い

↓クリエーションモードとアクションモードがバランス良く同居している「アクトレイザー」。ただし、アクションは難しめ。硬派なアクションファンにプレイしてほしい作品の１つ



読者が選んだほしいソフト PC-ENGINE TOP 10

HIPPON SUPER VOL.2のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	2	↑	イースⅢ	ハドソン	216
2	4	↑	天外魔境Ⅱ	ハドソン	70
3	1	↓	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	68
4	9	↑	カダッシュ	タイトー	66
5	—	↑	ポピュラス	ハドソン	58
6	8	↑	ワルキューレの伝説	ナムコ	48
7	—	↑	SCI	タイトー	43
8	—	↑	マンホール	サン電子	41
9	6	↓	三国志英傑天下に臨む	ナグザット	39
10	—	↑	1943改	ナグザット	37

みんなRPGが好き

上位４作品は、すべてRPGに分類されるゲームです。やはり、このジャンルの需要が、いちばん大きいんでしょうね。そんな中で、新作が４本もランクイン。春の新作シーズンを控え、順位の変動も多くなることでしょう。

それにしても、発売から半年もたっているのに、いまだランクインを続けるワルちゃんの人気の高さはすごい。いいゲームは寿命が長いという証明でしょう。しかし、こうなると、ナムコさんには、ワルキューレシリーズの第３弾を期待してしまいますよね。個人的にもワルちゃんのファンだし…。

読者が選んだほしいソフト MEGA DRIVE TOP 10

HIPPON SUPER VOL.2のアンケートハガキより

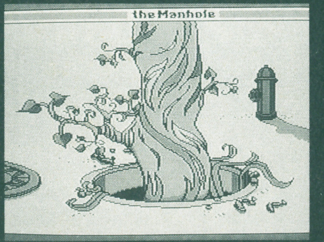
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	2	↑	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	231
2	3	↑	三国志列伝	セガ	87
3	—	↑	魔物ハンター妖子	メサイヤ	82
4	1	↓	ダライアスⅡ	タイトー	77
5	4	↓	コラムス	セガ	60
6	—	↑	バハムート戦記	セガ	56
7	5	↓	アドバンスト大戦略	セガ	54
8	—	↑	レッスンボール	ナムコ	48
9	—	↑	ヴァリスⅢ	日本テレネット	43
10	—	↑	ヴォルフィード	タイトー	37

大巾に入れ換わる

新規ランクインソフトが５作と、ずいぶん大きな変動が見られます。その中で、前号２位からついにトップを奪取した『シャイニング＆ザ・ダクネス』を筆頭に、前号の上位５作は健在です。しかもトップはダントツの人気。このまま発売まで上位をキープしていくのは間違いないでしょう。

『魔物ハンター妖子』『ヴァリスⅢ』の女の子主人公型アクションが２作同時にランクインしました。なんだかんだ言われても、このタイプのゲームは根強い人気があるようですね。肝心のグラフィックの出来が気になりますが。

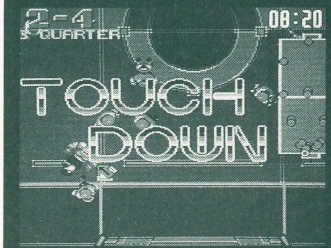
LOOK OUT! —今号の注目ソフト—



↑CD－ROMという素材を生かしたゲーム作りには大いに期待できるはず。"目的"ではなく、"世界"にひたることがこの作品のテーマなのです

不思議な世界をのんびり楽しむサン電子の「マンホール」が、いい味を出してます。ゲームではないので、評価は別れると思いますが、アリスやナルニアが好きなら、ハマれることうけあいです。オリジナルはMACでしたが、いかにもそれっぽいグラフィックも賛否両論かな？　とうぜん、エンジン版のBGMは最高（CD－ROMですからね）だし、問題はユーザーの想像力ですね。さあ、みんなでファンになっ、不思議な世界を楽しみましょう。

LOOK OUT! —今号の注目ソフト—



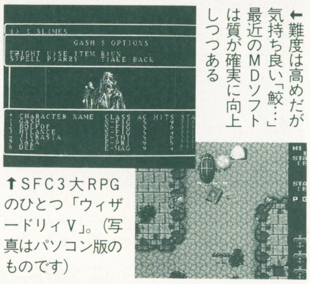
↑対戦型スポーツゲームである「レッスルボール」。メガドライブにおいては今イチ弱かった分野ではありますが、切り込み隊長になるでしょうか

８位の『レッスルボール』は今号の評価で10点という最高点がつけられたゲームです。メガドライブではまだ薄かった２人対戦がメインになっているスポーツゲームです。写真での見た目は地味で、『ファミスタ』シリーズほどのインパクトはありませんが、プレイの熱中度はそれ以上との声もあります。おそらく、徐々に人気が出るソフトとなることでしょう。製造本数がさほど多くないらしいので、早めに買っておいた方がいいかも知れません。

READER'S VOICE ～読者の声～

●スーファミを手に入れた矢先のウィズＶ発売決定！今までこれほどのよろこびを感じたことはない！あースーファミ買ってよかった。ふ…ふふふふふ。笑いがとまらんぜぇ!!!（大阪府・力徳裕樹）

●ひさしぶりにスタークルーザーと鮫！鮫！鮫！の２本を買いました。特に鮫！鮫！鮫！はシューティングの下手な私でも気持ち良く先の面へ進みます。なぜMDのＳＴＧは難かしいのか。（愛知県・井口和久）



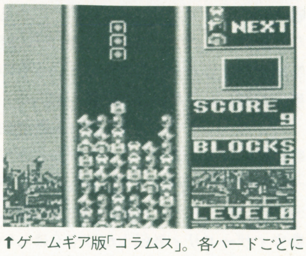
↑ＳＦＣ3大ＲＰＧのひとつ「ウィザードリィⅤ」。(写真はパソコン版のものです)

←難度は高めだが気持ち良い「鮫…」最近のＭＤソフトは質が確実に向上しつつある

SHOP'S VOICE ～お店の声～

●ＳＦＣの本体入荷数に比べると、ケーブルの入荷数があまりにも少い。本体を手にしてもすぐに遊べないわけで、メーカーの態度に疑問を持つ。

●ハンディゲーム機がかなりの数出回って来たこの頃、どのハードも高人気商品となりつつあります。今はゲームボーイがだんとつトップですが、ＧＴの売り上げもかなり好調ですし、ゲームギアも良い数字を残してくれます。



↑ゲームギア版「コラムス」。各ハードごとにカラーを生かしたソフトを送り込む

読者が選んだほしいソフト GAME BOY TOP 10

VOL.2の

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	2	↑	ウィザードリィ外伝Ⅰ	アスキー	435
2	1	↓	SAGAⅡ	スクウェア	145
3	7	↑	R-TYPE	アイレム	100
4	6	↑	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	58
5	3	↓	モンスターメーカー	ソフエル	54
6	—	↑	パロディウスだ！	コナミ	48
7	—	↑	コントラ	コナミ	39
8	5	↓	F-1レース	任天堂	27
9	4	↓	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	21
10	—	↑	ウルティマ外伝	ポニーキャニオン	20

ウィズついにトップ

トップに君臨していた「SaGa2」が２位に落ち、代って「ウィザードリィ外伝」がついにトップへとおどりでた。果たしていつまでトップを続けるか注目であるが、３位に「Ｒ・ＴＹＰＥ」、４位に「スーパー桃太郎電鉄」が上昇しておりトップをうかがう。どちらも人気のビッグネームだけに、これに「SaGa2」も加わって混戦が続きそう。

それから注目は10位に初登場した「ウルティマ外伝」だ。アメリカ産で「ウィズ」と人気を２分するＲＰＧのアレンジ版なだけに、これからの上位進出が予想される。

玩具店売れ筋ソフト TOY SHOP TOP 10

1月16日付調査

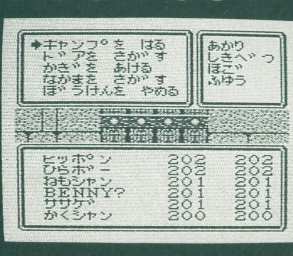
今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	1	―	スーパーマリオワールド	SFC	任天堂	60
2	4	↑	F-ZERO	SFC	任天堂	43
3	—	↑	SDガンダム3	FC	バンダイ	38
4	—	↑	ファミスタ'91	FC	ナムコ	33
5	—	↑	SDザ・グレイトバトル	SFC	バンプレスト	32
6	—	↑	ワギャンランド2	FC	ナムコ	28
7	—	↑	ファイナルファイト	SFC	カプコン	25
8	—	↑	桃太郎伝説Ⅱ	PC	ハドソン	23
9	8	↓	三国志Ⅱ	FC	光栄	20
10	5	↓	Dr.マリオ	GB	任天堂	19

FCもまだまだ健闘！

１位、２位、５位、７位にスーパーファミコン用ソフトがランク・インしてきました。スーパーファミコンは、昨年末までに65万台、今年に入ってから30万台強出荷されています。まだまだソフトの種類は少ないのですが、本体を手に入れた人も、手当たり次第にソフトを購入するのではなく、しっかりした目を持って、取捨選択しているといえるでしょう。ユーザーも大人になりました。

ファミコンソフトでの人気No.１はバンダイの「ＳＤガンダム３」。今年もＳＤ旋風が吹き荒れそうな気配です。ＳＦＣ未参入のナムコもがんばっています。

LOOK OUT! ―今号の注目ソフト―



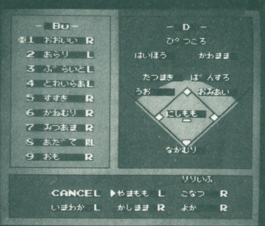
↑オートマッピング、城のグラフィック化などのオリジナル要素プラスパソコン版♯５のゲームシステムを大幅にとり入れたオリジナルシナリオ

前回２位につけてトップをうかがっていた「ウィザードリィ外伝」がついに首位に。定評のあるＲＰＧなだけに、ゲームボーイでもかなりのセールスが見込まれる。

おなじみの３Ｄダンジョンタイプで、ゲームボーイ版では魔法を使うことによって、自分が移動している階のマップが見られるようになっている。また、自動セーブ方式によって、プレイ中にもゲームボーイが自動的にセーブされていくなど新趣向もいっぱいだ。

LOOK OUT! ―今号の注目ソフト―

→またまた新要素、新データをひっさげて登場。ゲーム界の寅さんとも言うべき作品



ファミスタシリーズ６作目、「ファミスタ'91」が、やはり年末年始商戦の中核となりました。ＳＦＣで、対戦ゲームがまだ未発表の折、友人が集まってワイワイ楽しむのは、この「ファミスタ」に決まり！という感じです。野球ゲームとしての完成度も秀逸です。

・調査協力店

キディランド・原宿店、博品館トイパーク（銀座）、ファミコンランド中部本部のご協力により、編集部が独自に集計しました。

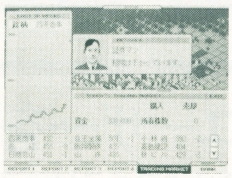
パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

信長最新作、快調

今月の第1位は光栄の信長シリーズ最新作「信長の野望・武将風雲録」です。基本的には前作のパワーアップ版といった感じですが、この時代の文化レベルに合ったイベントが用意されていたりして楽しめます。なんと「茶会」まであったりするのです。これはスゴイ！

目立ったところでは「サークII」や「ダイナソア」、「BURAI 下巻」と、非常にストーリー性の高い作品がランクインしています。これが今の流行かな？

―今号の注目ソフト―



←ポピュラスやシムシティのような味を持つ作品です

今月の注目ソフトはアートディンクの「AIII」。そう、あの「A列車で行こう」の第3弾です。ところが、今回はA列車は登場しません。「シムシティー」タイプの作品といえます。

今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	信長の野望・武将風雲録	光栄	PC-88
2	—	AIII	アートディング	PC-88
3	—	サークII	マイクロキャビン	PC98/88、MSX2
4	—	ダイナソア	日本ファルコム	PC-88
5	—	エメラルドドラゴン	グローディアバショウハウス	X68K、MSX2
6	7	銀河英雄伝説II	ボーステック	PC98、X68K
7	—	ランペルール	光栄	PC98/88、MSX2
8	—	BURAI 下巻	リバーヒルソフト	PC-98
9	—	ファーストクィーンII	呉ソフトウェア工房	PC-98
10	—	ドラゴンナイトII	エルフ	PC-98/88

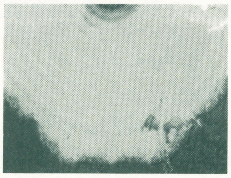
アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 10

続編もの上位独占

昨年のAMショーに出展され、高い人気を得ていたナムコの「ドラゴンセイバー」が前評判通りの成績をあげています。続く2位の「マジェスティック12」はおなじみ「スペースインベーダー」シリーズの4作目。今までの基本ゲーム内容に加えてスペシャルアイテムなどが登場し、ボスとの戦いもあります。「ダブルドラゴン3」はキャラクタチェンジの要素を加えた作品です。またこのゲームは家庭用への移植が決定しています。

テーブル型はそろそろ続編タイトルが多くを占める気配を感じますが…。

―今号の注目ソフト―



←人気作品の続編ということで、期待度はかなり高かったはず

テーブル1位の「ドラゴンセイバー」は、かつての「ドラゴンスピリット」の続編です。前作同様に迫力あふれるグラフィックやボスなどに加えて、2人同時プレイが可能になりました。とにかく、新アイテムの効果など、目を刺激してくれる作品です。

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	—	ドラゴンセイバー	ナムコ	「ドラゴンスピリット」の続編STG
2	—	マジェスティック12	タイトー	「スペースインベーダ」シリーズ最新作
3	—	ダブルドラゴンIII	テクノスジャパン	キャラクタチェンジ可能のシリーズ新作
4	1	ジョイジョイキッド	SNK	面クリタイプのブロックパズル。MVS
5	3	電電	テクモ	縦スクールシューティング。硬派

体感ゲーム（アップライト コックピット）型

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ	新コースを加えたグレードアップ続編
2	2	スペースガン	タイトー	エイリアン射撃ゲーム。パックペダル有り
3	3	シスコヒート	ジャレコ	「ビッグラン」に続くドライブゲーム
4	4	ハードドライビング	アタリ/ナムコ	3Dポリゴン使用のリアルレースゲーム
5	—	ビーストバスターズ	SNK	ゾンビを撃つ3DタイプのガンSTG

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

今号の調査協力店：新宿ヨドバシカメラ西口本店

GBソフトお買い得

前々回に続いて2度目の登場になる新宿のヨドバシカメラ西口本店。最近力を入れているのはメガドライブソフトの数々とのこと。スーパーファミコンは相変わらず品切れの状態が続いている。このところ台頭してきたハンディゲームブームにも対応。GTやGG、リンクスまでもが順調だ。お買い得ソフトはゲームボーイ、バリーファイア￥850、パラメデス、銀河、カードゲームが各￥980とのこと。

↑どのハードでも入荷品がすぐ品切れになってしまうほどお客さんの数が多い。ちなみにスーパーファミコンTVの売れ行きがかなり良いそうです

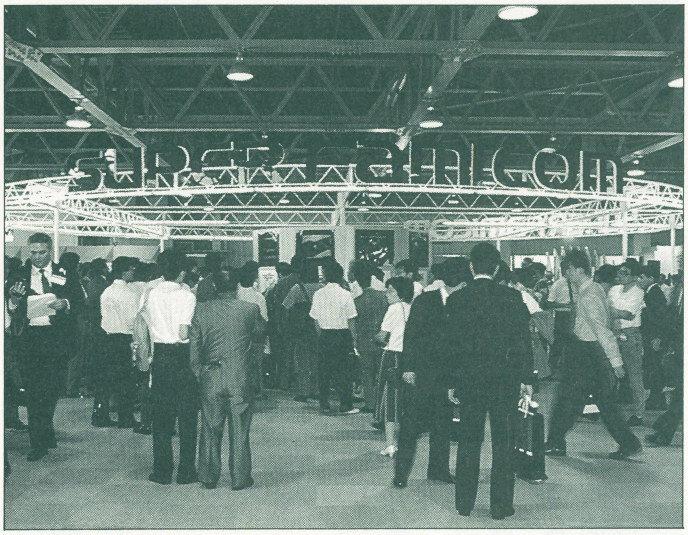
順位	タイトル	機種	メーカー	標準価格	ディスカウント価格
1	ファミスタ'91	FC	ナムコ	￥4900	￥3430
2	カダッシュ	PC	タイトー	￥6600	￥4620
3	桃太郎伝説II	PC	ハドソン	￥7200	￥5040
4	スタークルーザー	MD	メサイヤ	￥7300	￥5110
5	アメリカ横断ウルトラクイズ	GB	トミー	￥3980	￥2310
6	ゲイングランド	MD	セガ	￥6000	￥4200
7	ジャッキーチェン	PC	ハドソン	￥6500	￥4550
8	アウトラン	PC	NECアベニュー	￥7200	￥5040
9	パイロットウイングス	SFC	任天堂	￥8000	￥6400
10	ワイワイワールド2	FC	コナミ	￥6500	￥4550

スーパーファミコンの本体品不足は相変わらずだというのに、
早くも店頭では不人気ソフトがだぶついている。
なんだか嫌な予感も……

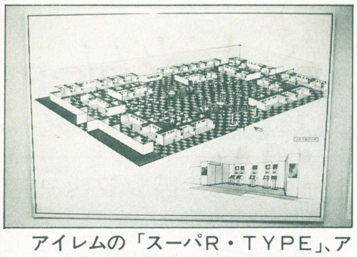
NeWS FILe vol.3

第3回初心会ソフト展示会は一般ユーザーを対象にGW開催

●開催期間は4月24日から5月6日までの13日間、NHKイベント“ファミリースポーツランド'91”と併催



←前回は東京晴海の国際貿易センターで開催された。スーパーファミコンが初公開されたこともあってか大盛況。出展ソフトのタイトル数は200を越えた
↓今回は幕張メッセに会場が移った“ファミコンスペースワールド”としてNHKのイベントと併催



第3回初心会ソフト展示会の概要が発表された。この展示会は初心会（玩具流通業者を中心とした団体）が主催、任天堂が後援するファミコン、ゲームボーイそしてスーパーファミコンの新作ソフト展示会。前回（第2回）は、昨年の8月28日、29日の2日間、東京晴海国際貿易センターで開催されたが、スーパーファミコンの本体とソフトが初めて公開（デモンストレーション）され、スーパーファミコン用ソフトを含めれば出展タイトル数が200を越える大イベントとなった。第1回、第2回は玩具問屋、小売店など、流通関係各社を対象に催されたイベントであったため、一般ユーザーには未公開であったが、今回、NHKイベントとの併催により、初の一般公開が実現することとなった。

今回のソフト展示会に出展を予定するソフトメーカーは58社（除・任天堂、別表参照）。150から200タイトルの出展が予想されている。

注目される、各メーカーの出展タイトルだが、確定するのは今月下旬になりそう。現時点で出展が予定されるスーパーファミコン用タイトルは、任天堂の「新・ゼルダの伝説」、コナミの「ゴエモンでい！（仮）」、ケムコの「ドラッケン」、スクウェアの「ファイナルファンタジーⅣ」、トンキンハウスの「ワンダラーズ・フロム・イース」、エポックの「ドラゴンスレイヤーⅥ」、CBSソニーグループの「ジェリーボーイ」、タイトルは発表されていないが、イマジニアの新作（どうやらパソコンから移植のサッカーゲームらしい）、チュンソフトの新作、カルチャーブレーンの新作といったところ。そのほか、アイレムの「スーパR・TYPE」、アスキーの「ウィザードリィⅤ」なども期待はできそうだ。

新作ソフトはそれぞれのメーカーブースに展示されるが、各メーカーブースとは別にシンボリックゾーンではスーパーマリオクラブ評価組織を通じて決定された優良ソフトが展示される。展示ソフトのテストプレイのほか、今回は一般ユーザーが対象ということもあり、メーカー主催のユーザー参加イベント、抽選で好きなソフトがプレゼントされる「気に入ったソフトアンケート」、未発売ソフト情報誌の無料配布など、盛りだくさんの催しが予定されている。

なお、併催のNHKイベントは“ファミリースポーツランド'91”（NHKサービスセンター主催）。

会場、開催日時は以下の通り

名称：ファミコン スペースワールド
場所：幕張メッセ国際展示場
日時：4月24日から5月6日まで
（4月24日は招待日のため招待状持参の方のみ。一般公開は4月25日から5月6日まで）
入場料：1名　¥1000
（当日有効、NHKイベントとの共通入場券）

■出展予定メーカー一覧

㈱アイ・ジー・エス	サン電子㈱	日本物産㈱
㈱アイマックス	㈱ザインソフト	㈱ハドソン
アイレム㈱	シグマ商事	㈱ハル研究所
㈱アスキー	㈱ジャレコ	㈱バップ
㈱アスミック	㈱スクウェア	㈱バリエ
㈱アテナ	㈱ソフエル	㈱バンダイ
㈱アトラス	㈱タイトー	㈱バンプレスト
㈱アルトロン	㈱チュンソフト	㈱パック・イン・ビデオ
イマジニア㈱	㈱T&E SOFT	ヒューマン㈱
㈱CBSソニーグループ エピックソニーレコード	㈱テクノスジャパン	㈱ヒロ
㈱エポック社	テクモ㈱	㈱ビック東海
㈱エム・アンド・エム	データイースト㈱	㈲ビー・ビー・エス
㈱カプコン	㈱東亜プラン	ビクター音楽産業㈱
㈱カルチャーブレーン	東映動画㈱	㈱ヘクト
㈱クエスト	東宝㈱	㈱ホット・ビィ
㈱光栄	㈱徳間書店	㈱ポニーキャニオン
㈱ココナッツジャパン	トンキンハウス	㈱メルダック
コトブキシステム㈱	㈱ナグザット	㈱やのまん
コナミ㈱	ナツメ㈱	
サミー工業㈱	㈱ナムコ	

©1990 LUCASARTS ENT. CO.

アーケードマシンは32ビットCPUの時代に突入

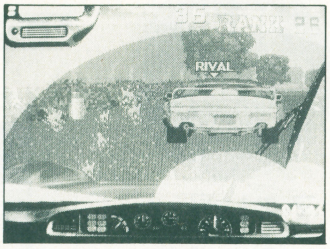
●世界初の32ビットCPU搭載アーケードゲームマシン「ラッドモビール」発表

↑一見、いままでの体感ゲームとあまり変化はないが…

メガドライブに始まり、スーパーファミコンの発売でやっと16ビットCPU主流の時代を迎えた家庭用TVゲーム機の世界だが、業務用ゲーム機の世界はついに32ビットCPUの時代に突入。世界初の32ビットCPU搭載のシステムボード・システム32、同システムを採用した体感型アーケードゲーム「ラッドモビール」がセガから発表された。

システム32は32ビットCPUを使用することにより大幅な性能アップを実現している。スプライト数、最大色数、同時発色数が増加し、半透明、ぼかし表現機能、フェード・イン、フェード・アウト機能などが加わった。従来の16ビットCPU搭載のシステムボードと比較して5倍以上の総合能力を実現したとされている。これまで、体感ゲーム機にはそれぞれ独自の高性能ハードが開発されてきたが、今回の「ラッドモビール」は汎用システムであるシステム32で実現されているのが注目される。これはシステム32の性能の高さを示すと同時に通常のアップライトタイプのゲーム機で体感ゲーム並みのハイクオリティーゲームが楽しめる事を意味している。

家庭用ゲーム機が16ビットの時代になった今、アーケードマシンの世界には、よりハイクオリティーなエンタテイメントを期待したい。従来のシステムボードを圧倒するパワーを持つシステム32のこれからに注目したい。



↑雨の日もワイパーで視界クリア

「ラッドモビール」はアメリカ大陸を舞台にしたドライビングシミュレーションゲーム。ロスからニューヨークまでの大陸横断レースに参加し、さまざまな地形、天候の中を激走する。優れたグラフィック機能でフロントグラスに流れる雨、ワイパーによってクリアになる視界まで再現される。もうすぐ、ゲームセンターで楽しめるはずだ。

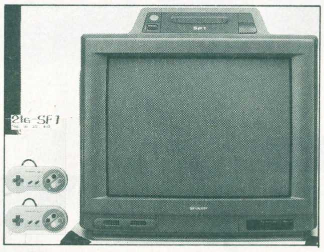
SFC内蔵テレビ販売好調

●年末年始商戦でスーパーファミコン内蔵テレビに人気？

年末年始の商戦ではスーパーファミコン内蔵テレビ（SF－1）の売行きも好調だったようだ。都内の大型ディスカウント店では1日平均5台は売れるとのことで、メーカーへの発注台数を増やすという声も聞かれた。

発売メーカーのシャープでは市場からの需要に応え、月産台数を当初の1万台から2万5千台へと引き上げた。

スーパーファミコン本体の品薄が続く間はともかく、はたしてロングセラーのヒット商品になるのかどうか…？かってのファミコン内蔵テレビの先例もあり、今後の展開に多少不安も残る商品ではある。

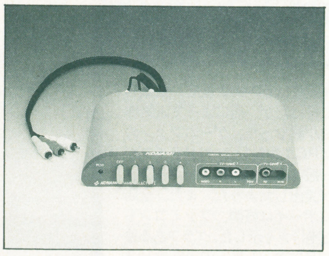


↑画像は非常に美しいが、価格はちょっと高め

ゲーム機用AVセレクター発売

●マルチハード時代のTVゲーム機用「コナミAVセレクタ」

スーパーファミコンを購入した人はファミコンも持っている…といっても間違いではないだろう。TVゲーム機もAV機器並の複数所有の時代になってきたのだ。



↑1～4までのスイッチでゲーム機をセレクト

そんな時代のニーズに応えて登場したのが「コナミAVセレクタ」。遊ぶハードを変えるたびに電源ケーブル、AVケーブルの接続を変えるわずらわしさからプレイヤーを開放してくれるAVセレクターだ。

入出力は入力4系統（RF×1　ステレオAV×3）、出力1系統（ステレオAV×1）。この他、RF→ビデオ信号変換機能、電源分配機能（1つのACアダプターで、複数のゲーム機に対応できる）などの機能がある。

コナミから3月下旬に¥8800（税別予価）で発売の予定。

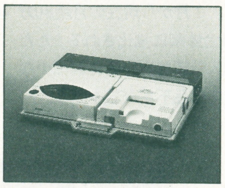
ウワサのCD-ROMはどうなる？

●スーパーファミコンの可能性、CD-ROM…周辺機器の話

年末だ、来春だ、8センチだ、とウワサの絶えないスーパーファミコン用のCD－ROM。ソニーのデータディスクマンの駆動装置を利用、価格は2万円程度という説が一般誌で記事になったりもした。

現時点での任天堂サイドのコメントは、CD－ROMの機能は評価しているが、今はROMカートリッジを大事にしたい。スーパーファミコンは生まれたばかり、新しい機能を望む前にすべき事はたくさんあるはず。当面は予定がないというのもの。

当分は登場してくれそうにもないがCD－ROMの可能性を全面的に否定しているわけではない。最も将来性の高いメディアであることに間違いはなく、今後とも注目していきたい。



↑これがウワサのデータディスクマン
←エンジンは12センチCDを利用

スーパーファミコン海外事情

●世界で一番早く発売された台湾、本命アメリカは今秋から

まだ日本国内でしか販売されていないと信じている人が多いスーパーファミコンだが、すでに台湾でも発売されている。これは、スーパーファミコンの著作権を守るため。台湾のコピー商品が世界的に有名なのは、この国が国際的な著作権保護協定に加盟しておらず、外国の商品や製品を自由にコピーできるから。著作権を守るためには、いち早く台湾で発表し、台湾の法律に基づいて著作権を確立する必要があったというわけだ。

次に発売されるのはアメリカで9月ごろを予定しているが、その後は未定。順当にいけばヨーロッパになるはずだがもう少し先の話になりそうだ。

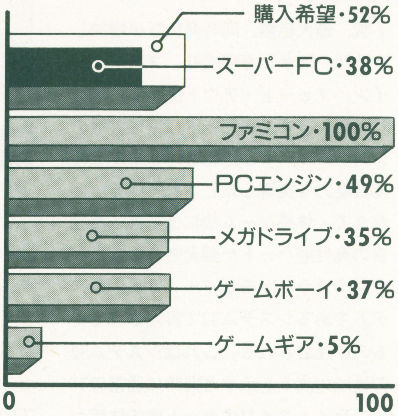
特集

S.FAMICOM

発売から2ヵ月 スーパーファミコンの本体、ソフトの実態は

昨年11月21日にスーパーファミコンが発売されて、約2ヵ月が過ぎた。第1回出荷分は即日完売、店頭では品不足が続いているが、既に約90万台のスーパーファミコンがゲームファンの手に渡っている。マルチハード、メディア時代の本命マシン、スーパーファミコンの実態を探る。

1•本体普及率(HIPPON SUPER! 読者)



予想以上の普及率 回答者の38%が所有

ファミコンの100%は当然としてもスーパーファミコンの38%は想像以上の普及率。本誌読者の間では、発売2ヵ月にして、メガドライブの普及率を追越し、PCエンジンに追いつく勢い。スーパーファミコンの人気の高さを証明している。今回の調査では所有者の大半が本体発売日に予約販売によって購入している。熱心なゲームファンがまず購入し、一般的なユーザーへの普及はこれからというのが現状のようだ。52%の回答者が今後、購入したいと答えており、供給が進めば、今後も順調に普及率を伸ばしていくはずだ。

VOICE•1

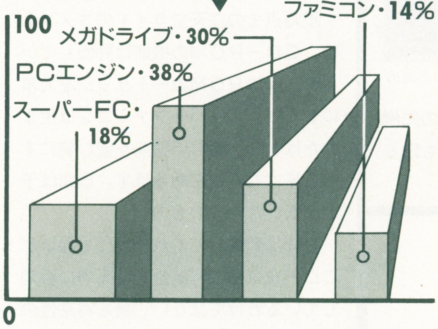
現在、スーパーファミコンを保有していないと回答した読者も、そのほとんどが「既に予約している」「受験が終わったら購入する」「予約が必要なくなったら購入する」と答えており、強いスーパーファミコン購入意欲を見せている。当分は購入の意志が無いと回答した読者の理由は「ファミコンで十分」「スーパーファミコンのソフトは少ない」「スーパーファミコンの価格は高い」「次はパソコン」などであった。

スーパーファミコンは、
PCエンジン、メガドライブは、
そして、ファミコンはどうなっていくのか。
販売店、読者を対象にスーパーファミコンとソフト
その他のTVゲーム機の実態を調査。
スーパーファミコンの現在と未来、
TVゲームの将来を考える。

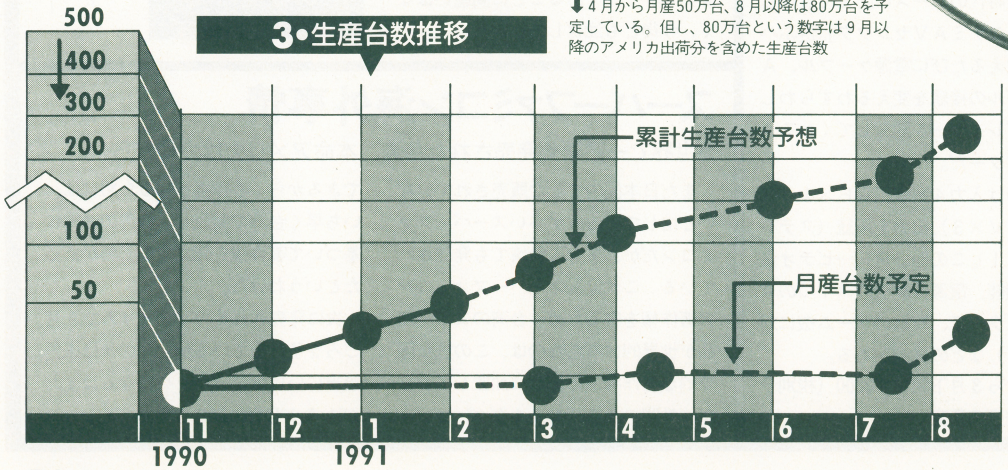
供給不足続くSFC本体

店頭での人気は圧倒的に高いスーパーファミコンだが、製品の供給が需要に追いつかず、影響が心配されたPCエンジン、メガドライブは好調な売行きを示した。ファミコンも好調で、豊富なソフトと低価格を武器に当分はTVゲームの標準機の地位は安泰。さて、気になるスーパーファミコンの供給体制だが、3月から現在の月産30万台体制から40万台体制に強化される。ただし、普及率、購入希望者数を考えれば少なくとも4月頃までは品不足が続きそう。

2•店頭販売率



3•生産台数推移



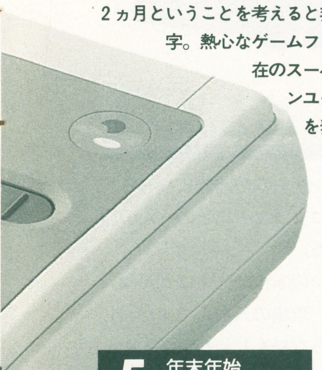
⬇4月から月産50万台、8月以降は80万台を予定している。但し、80万台という数字は9月以降のアメリカ出荷分を含めた生産台数

DATA•1

店頭販売調査は都内の大型店、量販店を対象に行ったが、店によって人気機種の順位が異なった。ゲームファンの多い店はPCエンジン、メガドライブが好調。一般客の多い店はスーパーファミコンが突出したようだ。また、全店でゲームボーイは好調、ファミコンも安定した売行きを示した。グラフある量販店の12月下旬〜1月上旬の販売比率。

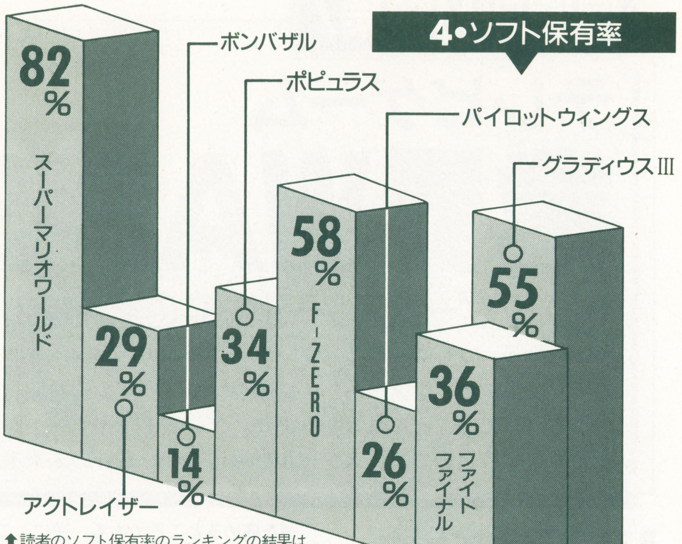
平均保有タイトル数3.4本 スーマリW保有率は82%

82%と圧倒的保有率を見せたのは本体と同時発売された「スーパーマリオワールド」。そのネームバリューと誰もが楽しめるゲーム性もあいまって、ファミコン版における「スーパーマリオブラザース」同様、標準ソフトの地位を確立したようだ。2・3位にランキングされた「F-ZERO」「グラディウスIII」も50%を越える保有率を示した。平均保有タイトル数3.4本は、本体発売から2ヵ月ということを考えると非常に高い数字。熱心なゲームファン中心の現在のスーパーファミコンユーザーの特徴を表している。



VOICE•2

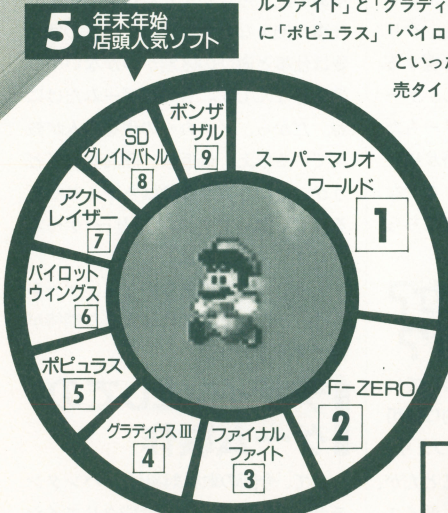
「やっぱり、一番人気のあるソフトはスーパーマリオワールドですね。スーパーファミコン本体を買われたお客様は、ほとんどの方が合わせて買われていきます。F-ZEROはサードパーティーのソフトの発売で一時売れ足が落ちたのですが最近はまずまずの売行き、パイロットウィングスは期待したほど売上は伸びていません。サードパーティーのソフトではファイナルファイトとグラディウスIIIが前評判どうりの人気で他を圧倒していますね。そこに続くのがポピュラスというところです。」というのは、ある販売店でのゲーム担当者の声。他店での調査でも、ほぼ同様な回答が返ってきた。本体の品不足とは対象的に、人気下位ソフトは商品はだぶつき気味。かってのゲームボーイのにのまいは避けて欲しいが…。



⬆読者のソフト保有率のランキングの結果は店頭人気ソフトのランキング(左下グラフ)とほぼ一致。「SDグレイトバトル」は調査直前の発売のため含まれていません

任天堂製ソフト強し

店頭でのソフト売上比率は読者の保有ソフト比率とほぼ一致する結果となった。「スーパーマリオワールド」が文句無しの1位、「F-ZERO」が2位に続く。3位4位は「ファイナルファイト」と「グラディウスIII」のつばぜりあい。5位以下に「ポピュラス」「パイロットウィングス」「アクトレイザー」といったタイトルが続く。調査時点での発売タイトル数は9。タイトル数が少ないせいかランキング下位のタイトルでも比較的安定した売上げを示しているようだ、極端に売れ行きの悪いタイトルは見あたらない。ソフトに関しては製品の供給状況も良好で、1中月旬の時点では店頭で購入できないタイトルは無かった。当面はタイトル数が急増することもなく大きな変化は無さそうだ。



DATA•2

スーパーファミコンフィーバーの'90年末だったが、店頭でコンスタントに動いたソフトはファミコン用のものだった。ある販売店での12月下旬店頭売上は、1位「ファミスタ'91」2位「SDガンダム3」3位にゲームボーイの「SaGaII」4位にPCエンジンの「桃太郎伝説II」。スーパーファミコンはベスト5に1本も入らなかった。スーパーファミコン本体の入荷状況が良ければ「スーパーマリオワールド」はベスト3に、他のソフトも上位にくい込んだはずだ。他の販売店のでの週別売上状況をみてもスーパーファミコンのソフトは変動が激しい店が多い。これは不安定な本体の入荷状況に大きく影響を受けているためだ。

ドラクエ、FF、ウィズ… RPGに期待集中!

人気はRPG系のタイトルに集中。スーパーファミコンユーザーの欲しいソフトBEST5に、アクション、シューティング系のタイトルは1本も入らなかった。有力タイトルは発売済みとはいうものの極端な結果となった。上位4タイトルは「ドラゴンクエストV」を筆頭にファミコンでもおなじみのRPGタイトル群。5位にはパソコンで人気の高い都市シミュレーションゲーム「シムシティ」が入っている。スーパーファミコンオリジナルのタイトルが多いだけに、RPGのゲームシステムやスタイルをどのようにアレンジしてみせてくれるのか期待したいところだ。

6•ソフト人気ランキング

1	2	3	4	5
ドラゴンクエストV	新・ゼルダの伝説	ウィザードリィV	ファイナルファンタジーIV	シムシティ

6	F-ZERO	11	ダライアスツイン	16	パイロットウィングス
7	スーパーマリオワールド	12	グラディウスIII	17	アクトレイザー
8	ファイナルファイト	13	遥かなるオーガスタ	18	ダンジョンマスター
9	ポピュラス	14	スーパーR-TYPE	19	イースIII
10	ドラッケン	15	ガデュリン	20	エリア88

ファミコンを越える日は…

この号が発売される2月上旬の時点で、スーパーファミコンは約90万人のゲームファンの手元に届いている計算になる。今月中には100万人を越え、順調に推移すれば、この夏、ユーザー数は200万人に手が届く。発売から6カ月余りで、先行するメガドライブ、PCエンジンを越えるシェアを獲得することになる。

スーパーファミコンがファミコンに対する高価格高性能TVゲームマシン群(PCエンジン、メガドライブそしてスーパーファミコン)の中でトップシェアを誇るマシンになることは間違い無い。だが、1500万台以上普及し、まさしく国民的TVゲームマシンであるファミコンの後継機種となるためには、しばらく時間が必要かも知れない。今回の調査ではスーパーファミコンは、まだ一部のゲームファンのマシンの域に留まっている。ファンだけのものである間はファミコンの真の後継機種とはいえない。ゲームファン層の需要を満たすと思われる5月以降の動向でスーパーファミコンの真価は問われるはずだ。

VOICE•3

出足好調のスーパーファミコンだが、その未来を不安視する業界関係者も少くない。ある量販店のゲーム売場担当者は、「今は確かに良く売れているが、夏以降は予想がつかない。ゼルダやFFが一般のユーザーをとりこんでくれなければ…」と不安を口にする。ポストファミコンを宿命づけられたスーパーファミコンへの期待はファミコンのになってきた責任と同じだけの重さがあるのだろう。

直撃取材特集！

テレビゲーム

業界WARS

その3「ゲームスクール林立の背景を探る」後編

前号のヒューマン・クリエイティブ・スクールに続き、今回は4月開校のバンタンデザインスクール・電脳クリエイション科を取材した。求められているのは、どんな人材なのか。ゲームデザイナーを目指す若手の意見等を織り込みつつ、スクールを通して ゲーム界の未来を考えてみた。

●取材・文／石埜三千穂

マニアと大衆と。ゲーム業界のスタンス

コンピュータゲームは、進化とともに複雑化しがちな性質を持っている。内容が複雑になれば、普通、その世界はどんどん内側に向けて閉じていってしまう。

無論、その反面で、ゲームには高いポピュラリティーを持ったものも少なくはない。マリオしかり。ドラクエしかり。もしゲームをメディアと呼んでもいいのなら、それは間違いなくマスメディアということになるだろう。

売り手側にしてみれば、より多くのユーザーに受け入れられるためのゲームを作るのか、それとも多少ユーザーを限定してでも、深く掘り下げた内容を目指すのか、さらには、そのギリギリの理想的な妥協点を追求するのか、頭を痛めるところである。逆に、このバランス感覚を持たないクリエイターでは、ヒットゲームを生み出すことは難しいだろう。ファミコンのような規模の大きい市場ではなおさらである。

これは、ゲームというものが宿命的に持たざるを得なかったアンビバレンツといっていいのかも知れない。

現在、一線で活躍しているクリエイターの多くは、ある程度の年齢になってからゲームに出会った人たちである。しかし、クリエイター予備軍たちともなると、そのほとんどが物心ついたころからゲームとともに育ってきている。ゲーム業界を志すものは当然ゲームが好きでくるわけだから、マニア的な人材が多くなってしまうのも仕方のないところなのである。

前編のHAL研究所森笠氏のコメントをおさらいしておこう。

「おたく的な性質が、ゲームの上で吉と出ることだって多いんです。ただ、そういう人たちは、一般的にいって社会性が弱い。どちらに転ぶか、その見極めが難しいんです」

それは、スタッフワークとしてのゲーム製作という側面だけでなく、クリエイティブ的な面にも大きく影響する。マニア的な人材は知識もあるし、ゲーム独自のルール、ボキャブラリーもたくさん知っている。反面、視野が狭い傾向があるので、柔軟な発想がなかなかできない。あちらを立てればこちらが立たず、である。

技術力？　発想力？優れた人材とは？

最近では、できるだけ色のついていない、素人に近い人間を優先的に採用する、というメーカーも多い。つまり、技術的な知識は教えればすむことだが、発想、柔軟性の問題となると、教えてどうにかなるものではないからだ。

メーカーの理想をいえば、技術的知識を持ちながらも、よけいな色に染まっていない、という人材こそが理想となるのだろう。

前回取材したヒューマンも、スクール設立前から「なるべくまっさらな人間を採って一から教えていた」（事業部・市瀬氏）という発言をしている。そういいながらあえて専門的人材を送り出す学校を作ったということは、それこそ先に述べたような、メーカーの理想とする人材を作りたい、ということなのだろう。

しかし、ヒューマンのスクールである以上、逆にヒューマン色がついてしまう、ということはないのだろうか。

某ファミコンゲームの開発に携わる、フリーのプログラマーにそのへんの話を聞いてみた。

「ヒューマンの学校の先生はどんな人が……ああ、現場の人なんですか。じゃあ心配いらないんじゃないですか。仕事に使えないマニアっていうのは、要は仕事と遊びの区別がつかないやつのことなんです。ものがゲームだけにね。だから、メーカーの現場の人が教えている以上、最低限、商品としてどうか、というような話はちゃんとしてるんじゃないですか」（フリー・ゲームプログラマー　27歳）

そういうことであるのなら、ゲームスクールというものには大きな期待が持てそうなのだが。

デザインとしてのゲーム製作

さて、今回の取材対象は、「バンタンデザイン研究所」の「電脳クリエイション科」。スタートは今年4月からだが、91年1月現在、内容についてまだ詳しいことは発表されていない。そこで、担当の石川課長から学校の理念、目的等について聞いてみることにした。

──まずは、どうしてゲーム製作を中心とした科の設立を思い立ったのか、そのへんからお聞かせ願えますか。

石川「まず知っておいていただきたいのは、ゲームという1ジャンルにこだわっているわけではない、ということです。むしろ、コンピュータを中心としたマルチメディアへの展開ですね。例えば、最初はCGの科を作ることも検討したわけです。しかし、CGというのは現在のところ、他ジャンルの補助的な役割しか持たされていないんです

ヒューマン・クリエイティブスクール授業風景

ね。まだまだ、CGという独立したジャンルとして一般に認知されるに至っていない。その点、ゲームというのは、それなりの歴史もできてきたし、決してマニア的なものではなく、ごく一般的なものとして、つまり１メディアとして認知されるまでに成熟してきたのではないかと、そう考えたわけです。そうすると、当然それを支える人材が必要になってくる。人材を提供する畑もできていない。そんなわけで、社会的なニーズが強まってきているんです」

——では、どのような人材を育てようとなさっているんですか。

「この科にかかわらず、うちでは各分野のスペシャリストを育てるのが目的です。それこそ就職率は100％で」

——じゃあ、求人なんかの方も……。

「まあ、大手は大卒しか採らないような傾向になってきてはいますけど、例外はあり得ると思います。また、中小だけでも150社はありますし、ゲームセンターのインテリア等で、業界へのパイプも持っているんです。求人の方は順調ですよ」

——単純な比較で申し訳ないんですが、ヒューマンのスクールなんかとくらべると、製作の現場ではない、という点で不利な部分があると思うんですが。

「無論、そういう面はあるでしょう。でも、実際に具体的なことを教える講師は現場の人という原則で集めていますよ。それに、逆にそれをメリットとするような教育をしていくつもりです。例えば、基礎はしっかりと専門の教授を招いて教える。それから、一般的なスタンスを覚えさせる、人間教育という面も重視しています。うちは学校として25年の歴史を持つ、いわば教育のプロフェッショナルですから、そこを打ち出していきたいですね」

——具体的には。

「教育のプロフェッショナルがスタッフにあたるということもありますが、CAIやRANのシステムを導入し、自由に利用できる独習システム、復習システムなども充実させていく予定です。また、視野を広げるために、ゲーム以外の関連メディアについても教えていきます。３DCGへの展開とか、もっと大きく、光イベントやパフォーマンスの中でのCGやコンピュータの関わりとか。ぜひそこまでやっていきたいですね」

——スタッフワークみたいなことは勉強するんですか。

「ええ、２年次はそれが中心になるでしょう。グループ実習ですね。これからはコミニュケーション能力も要求される時代ですから。卒業生のひとりひとりがディレクターの素養を持てるようになることが理想です」

——募集はもう始まっていると思うんですが、生徒の集まり具合はいかがですか。

「だいぶ集まってきています。何人とはいえませんが、決定した人も多いですよ」

——どんな生徒が多いんですか。

「う〜ん。なるべく視野の広い生徒がいいんですが。なかなかそうもいきませんからね。やはり、マニアっぽい子が多いようです。あんまりかたまっている子は採りたくないんですが、まあ、そのかたまったところを一度崩すところから始めないとだめでしょうね」

このコメントは、現在、ゲーム業界が抱えている問題の一点をはっきりと認識していることを感じさせる。ヒューマンとはまた別の意味で、期待できるものがあるのではないだろうか。

しかし、バンタンといえば、誰に聞いてもファッション科のイメージが強い。また、先端的なことを積極的に取り入れようという傾向でも知られる。

対して、ゲームの世界は確かに先端的だが、お世辞にもおしゃれなイメージはない。はたから見ても、バンタンがゲームの科を作ったことは、イメージ的には冒険ではないかと感じられる。

しかし、石川課長は、そのあたりについてまったく気にしていないようであった。逆に、そこから新たな展開があるのでは、と期待さえしている。

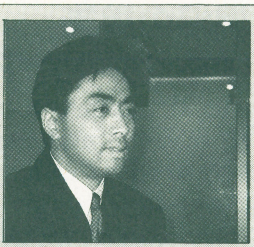
「女生徒もほしいんですが、なかなかきてくれないんですよね。ただ、他の科は８：２で女子が多い。それがマイナスになるのではなく、ぶつかって何か生まれるとおもしろいんじゃないかと、楽しみにしているんですけどね」

なかなか頼もしいコメントではないか。それこそ、ゲーム界をひっくり返すような人材の輩出に期待しよう。

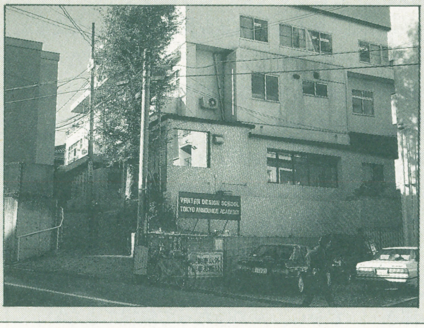
ゲームを教育する〜バンタンデザイン研究所の教育理念〜

各界に、デザインのプロフェッショナルを送り出す、というのがバンタンデザイン研究所の理想。ここで重要なのは、むしろデザインという言葉である。デザイナー、という言葉が一般的なので、２次元表現のクリエイトのイメージが強いが、すべての問題にはデザインという概念がからんでくる。「ゲームをデザインする」という言葉の真の意味は、デザインというテーマを真剣に考えたことのある者にしかわからない。

バンタンへの入学が決まったある学生はこう語ってくれた。「デザインという言葉がわからないんです。何よりもそこを教わりたいと思っています」



➡バンタンデザイン研究所の石川広己課長。まだ実体を現していない、「電脳クリエイション科」のスポークスマン。明解な思想が頼もしい



⬅バンタンデザイン研究所は、JR恵比寿駅周辺に多数の校舎を持つ、典型的な都市型学校。これは本校舎だが、まわりのビルに各科の教室や事務所が点在している。「電脳クリエイション科」新設にあたり、独立新校舎が用意されるという。ひとり１台のコンピュータが、ネットワークでつながれるシステムを現在構築中である。

任天堂・電通ゲームセミナー'90授業風景

現場の認識
学校は必要か？

とりあえず、石川課長のコメントはこれくらいにして、技術力と発想力、社会性と専門性のアンビバレンツの問題に戻ってみよう。

バンタンではそれなりの認識と、対応策を考えていることははっきりわかった。あとは、その理想は現実的なものなのか、現状に対応したものなのか、検証していく必要があるだろう。

最新の状況というものを知るために、今回はゲーム製作の現場のスタッフの話を聞いてみることにした。学校側の理念も、企業側の対策も、ここを押さえていなければ空回りするばかりだ。

最初は、エポック社、開発マネージャー堀江氏のコメントから。

「ゲームスクールですか？　単純にいって、人材不足の折り、専門の人材を送り出すという意義はありますね。ただ、プログラム主体の教育については、少々疑問を持っています。ゲームデザイナーということでいうんですが、プログラムの知識はあるに越したことはない。でも、基礎で十分だと思うんです。つまり、よくいわれることですが、ハードの限界を知っているということ。限界を知っていて、ちょっとだけその上を指示する。いいゲームを作るにはこのバランス感覚が大切なんです」

さらに、ゲームデザイナーということについては、こう語ってくれた。

「あくまで商品を作るプロであるということでしょう。アイデアだけなら、誰でもできる。問題はその先で、イメージを形にしたり、人に伝えたりする力がなければならない。仕様書を書けなければ仕事はスタートしないし、上や周囲を納得させ、その気にさせるいわば営業能力がなければ製作費がでない。スタッフワークはムードも重要ですから、人間性だって無視できない」

ひとりひとりがディレクターになれるように、というバンタンの石川課長の話につながってくる。逆に、もとより自分の柔軟性に自信のある人だったら、純粋に技術力を学べばいい。

続いて、ゲームクリエイターとしては中堅的な立場にいる、とみさわ氏にも話を聞いてみた。本誌ではおなじみのライターだが、いくつかの進行中のゲームの製作にも携わっている。決してチーフ格ではないが、人に指示する立場でもある、そんな微妙な立場から、とみさわ氏はゲーム製作の現場をどう見ているのだろう。

「とりあえず、ゲームデザイナーというのは職業のひとつでしかない。ここで断っておきたいんだけど、ぼくはゲームデザイナーではありません。まだ１本のゲームも発表していませんから。逆に、１本でもゲームを作っていればゲームデザイナーと名乗ることは一応できる。でも、本当の意味でのゲームデザイナーというのはそういうものじゃないでしょう。初期のゲーム界は、それこそ出てくるゲームごとにシステムが違うといってもよかった。本当のデザインとはああいうことでないかと。堀井さんは本当に好きだし、すごいけど、RPGしか作らない。ファンとしては堀井さんのアクションゲームも見てみたいですよね。それに、堀井さんくらいになればいいけれど、これから出てくる人はRPG一辺倒ではつらいんじゃないですか。そういう意味で考えたら、本当の意味でゲームデザイナーと呼べる人は宮本さんくらいしかいないのかも知れない」

ゲームデザイナーとは何か、というテーマに終始した感があるが、それを志す者にとって、学校も含めてどんな手段を選ぶか、本人次第ということであろう。それでも、学校で学ぶことも無益なことではない、ということだけははっきりしたのではないだろうか。

代々木アニメーション学院入学案内

最後に、前出堀江氏のコメント。

「技術は現場で覚えていけばいい、という考えもありますが、仕事では覚えられないこともあります。学生という立場で基礎を覚えられるんですから、やっぱり、うらやましいですよね」

石埜三千穂プロフィール
1964年生まれ。本誌レビューコーナー等でおなじみのゲームライター。最近はゲーム関連記事の他に、一般男性誌、広告方面でも活躍中。

スクール／講座名	連　絡　先	特　　色	募集人数	入学資格	選考方法	願書受付 最終日	修業期間	入　学　金 授　業　料
バンタン デザイン研究所	〒150 東京都渋谷区恵比寿南 3-1-8 Tel. 03(3719)3511	創立25周年の伝統を持つデザイン学校が、ゲーム界に進出。独自の研究理念で新しい教育の確立を目指す。	80名	高校卒業か、同等の学力を有するもの	書類選考 および面接	91年３月 30日	２年間	540,000円 760,000円
ヒューマン クリエイティブスクール	〒180 東京都武蔵野市吉祥寺 本町1-35-14 Tel. 0422(22)1171(代表)	ゲーム製作の現場に密接した教育内容。ゲーム関連学校の中ではいちばん早くスタートしている。	135名	義務教育終了者もしくは同等の学力を有する者	書類選考 （場合によって面接もあり）	91年３月 15日	1年間	250,000円 600,000円 その他、450,000
代々木 アニメーション学院	東京校(本部受付) 〒150 東京都渋谷区代々木 1-57-3 長田ビル2F Tel. 03(3378)8999(代表)	アニメーションのプロフェッショナルとして、現在、特に注目されているコンピュータ上でのアニメーションを教える。	東京校80名／大阪校50名／名古屋校40名／福岡校40名／仙台校40名／ひがし校60名	（ちょっと長い理屈があるので省略） 義務教育終了者もしくは同等の学力を有する者	基本的に書類選考	定員に達した時点で受付終了	２年間	200,000円 500,000円 （その他 170,000円）
国際アニメーション 研究所(名古屋校)	(受付事務局)〒150 東京都渋谷区恵比寿4-6-2 パークノヴァ恵比寿303 Tel. 03(3440)5331 (所在地)〒460 名古屋市中区丸の内2-8-2 ユニビル3F	あくまで仕事として、プロになるための教育。卒業時の進路も完全にフォローする。	未定	ゲーム業界に関心があり、学習意欲のある男女	基本的に受付順	（年２回）	6ヵ月コースと1年コースがある	総計365,000円 （６ヵ月コース）
任天堂・ 電通ゲームセミナー'91	(事務局) 〒104 東京都中央区銀座 2-15-14 中川ビル2F Tel. 03(3543)3266(代表)	昨年に続いて２期目の開校。ＴＶゲームクリエーターの養成を目的とする、開発ツールを利用した実践学習。	プログラムデザイナー20名 ゲームデザイナー10名	３月24日に開かれる入門セミナー受講者で大学(院)・専門学校などに在籍中のもの	書類(作文含)選考で入門セミナーに参加	91年２月 25日	1年間	無料
ハドソン・コンピュータ・ デザイナーズ・ スクール	(準備室)〒062 札幌市豊平区平岸３条5丁目4番22号 平岸グランドヒル402号室 Tel. 011(822)3212 (所在地)〒001 札幌市北区9条西4丁目エスターNガレリア(建設中)	知識人や専門家とのコミュニケーションを通じて、コンピュータ・アートの可能性を追求し、身近にする。	30名	高校卒業か、同等の学力を有する18歳～25歳の男女	書類選考および作品審査／面接	91年２月 28日	1年間	130,000円 （入学金を含む）
サン・コンピュータ・ スクール	〒531 大阪市北区豊崎5-6-7 サンプラザビル Tel. 06(375)1269(代表)	おなじみのサン電子がゲームプログラマー養成校を設立。来年度よりスタートの予定。	未定	高校卒業もしくはそれと同等の学力を有する者（その他未定）	基本的に書類選考	未定	1年間	未定

●ファミコン●PCエンジン●メガドライブゲームギア●ゲームボーイ●ネオジオ

●FAMI-COM.●PC ENGINE●MEGA DRIVE GAME GEAR●GAME BOY●NEO GEO●

窓の外は雪ですか?
雪合戦、雪だるま、雪かき…
ここえた手をあたためながらこのコーナーのページをめくる。
寒さ厳しい冬だからこそ
心暖まる思いを、体を熱くさせる感動を、ゲームに求めつつ…

All games catalogue of this month
for high-quality game life

今月発売ゲームを徹底レビュー

TV Game Broadway

●TVゲームブロードウェイ●

FC

今月は13本発売となるファミコンソフト。しかし、年末ほどのパワーは感じられなくて少々残念なところ。本数は満足できるけれど、その内容が少しねえ。こういった月が続くと、本気でファミコンの将来を心配してしまうのだよ。悲しいなあ。

担当／手塚一郎

実はパソコンで「ウィザードリィV」にハマっている。迷宮は広いし、モンスターは強いし、NPCとの会話は面倒くさいしで、なかなか進まない。まわりの人間はみんな途中で投げ出してしまったようだ。お陰でヒントすら訊けやしないぞ。果たして、ぼくも「ウィズV」を投げ出してしまうのか、それとも……。　(以下次号)

2月発売リスト

8日 ■チャンピオンシップボーリング／アテナ／¥4980
■赤川次郎の幽霊列車／キングレコード／¥6800
■ダークロード／データイースト／¥6800
15日 ■ファミコン将棋　竜王戦／アイマックス／¥6500
■マックス・ウォーリアー／バップ／¥5800
■パラソルヘンベえ／エポック社／¥6500
■ミニパット／ビクター音楽産業／¥6700
22日 ■虹のシルクロード／ビクター音楽産業／¥7500
■ダブルドラゴンIII／テクノスジャパン／¥6200
■井手洋介名人の実戦麻雀II／カプコン／¥8500
26日 ■グランドマスター／バリエ／¥6500
下旬 ■オールワン(書き換え専用)／徳間書店／¥500※
■なんてったって!!ベースボール子ガメカセットOBオールスター編／サン電子／¥2280

※印以外の価格はすべて税抜きです。

▶昨年サン電子から発売された、データ差し換えが可能な野球ゲーム、「なんてったって!!ベースボール」の子ガメカセットの発売が今月下旬に決定。前作を持っていれば、格安価格で新データを楽しめる。

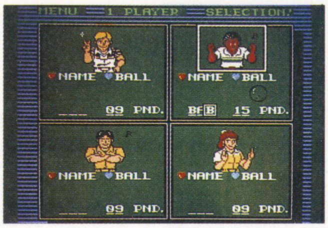
▶本誌の取材特集「テレビゲーム業界WARS」でも特集した、ゲームデザイナーの専門学校ヒューマン・クリエイティブ・スクールの在校生が制作したゲームの商品化が決定。タイトルは「エジプト(仮)」で、平面型ルービックキューブを基本にしたパズルゲーム。春には発売の予定。

今月発売のソフトはみんなクセがあるのだ

チャンピオンシップボーリング

アテナ／2月8日発売／¥4980

●容量：512K●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：4人対戦可



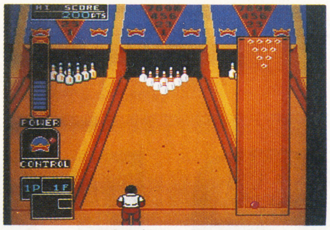
ボーリングである。

これ以上書くことはないのだけど、書くよ。まず、プレイする人数を決めなければならないぞ。1〜4人までの範囲で決めよう。ひとりだと寂しいのは当たり前、友だちを呼んでくるのがいいね。

次。レーンを選ぶ。これは1〜5まで用意されている。

次。プレイヤーの選択。プレイヤーは4人いて、それぞれ特徴がある。ま、いろいろ試してくださいな。

プレイヤーの名前を登録して、最後にボールの重さを選んだらゲームスタート。



ゲームの内容は簡単。投げる位置とコントロール(フックやストレート、スライスの調整ね)、そしてパワーを決めるだけ。

ま、こんな感じでゲームを進めてゆく。ただ、とっつきやすい分、冷めるのも早いように思える。友だちが2〜3人遊びにきた時には最適かもしれないけれど、その勝負に勝つためにコッソリと修業しようとは思わないタイプだろう。

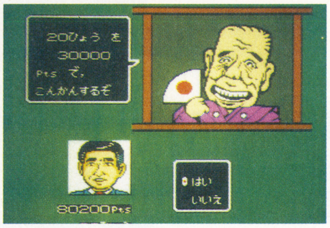
いつも友だちが遊びに来る人、または友だちのところへ遊びにいく人ならば、という条件つきで5点。でもボールの動きがウソっぽい気がするぞ。

5

麻雀倶楽部永田町

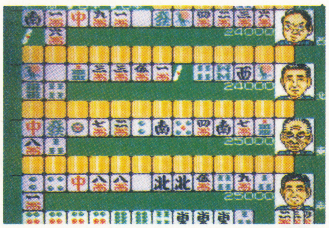
ヘクト／3月発売予定／¥9700

●容量：4M＋64K●ジャンル：麻雀●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用



政治家のセンセイ方を相手に麻雀をしてしまおう、というゲーム。

彼らと麻雀を題材に政権争いをするわけである。勝ったポイントを「票」に変えていけるのがミソね。相手が仮空の人物ではないだけに性格や癖がわかりやすく、だからそこから推理してゆく楽しさを味わってもらおうとしているのだろう。



ゲームのモードは2つ。

ひとつ目は、自由民主党総裁になるモード。同じく総裁を目指す他の16人と麻雀するのだ。

もうひとつは、野党党首が参加する勝ち抜き戦。こちらも麻雀するわけだから、あまり大差ないと言えばそうなのだけどね。

で、感想。これって、もしかしたら政治家にくわしくないと十分には楽しめないんじゃないかな。だから、必然的に大人向けということになるだろう。

が、大人がプレイしたところで熱中するとは思えない。アイデアはいいのだけど、完全に活かしきれていないように感じる。

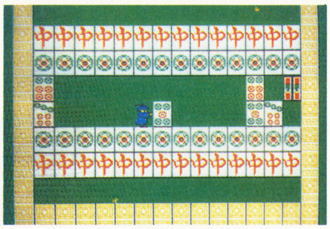
「ぎゅわんぶらあ自己中心派」の後を追った風だが、力不足だったみたいだね。あれぐらい強烈な個性があれば、もっと良くなったのに。残念。

5

紫禁城

東映動画／3月下旬発売予定／¥5300

●容量：1M＋64K●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用



牌(?)で構成された迷路を脱出するパズルゲーム。フィールドに点在する牌は押すことだけでき、同じ絵のものをくっつけると消せる。これをくり返して通路を作り、出口を目指すのだ。

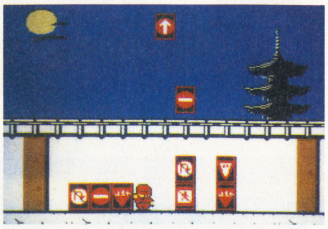
が、それをジャマする牌もある。これに牌をくっつけてしまうと、それもジャマな牌となってしまい、動かせなくなる。この辺が頭を使うわけね。

主人公はキョンシー、ナイト、ニンジャの3種類。それぞれの能力が違う、なんてことはないけれど、キャラクターに合わせて牌の絵柄も変わるので、ちょっとした気分転換にはなる。余談だが、ぼくはナイトが一番プレイしやすかった。

さて、感想。ぼくはあまりパズルゲームが好きではないので——というより頭を使うのが苦手なので今ひとつ熱中できなかった。ただ、慣れればかなり先を読むことのできるゲームなので、好きな人は好きなゲームとなるだろう。

面数は150も用意されており、様々な仕掛けも登場するので、パズルが好きな人はどうぞ。ぼくは好きになれなかったので5をつけるけど、他の人はもっと違った評価をすると思うよ。

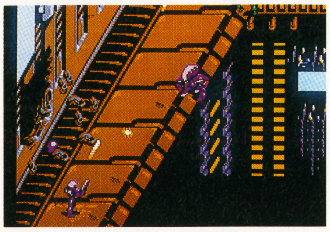
5



マックス・ウォーリアー

バップ／2月15日発売／¥5800

●容量：2M　●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：1P専用



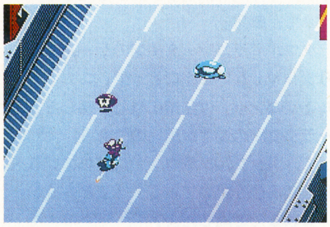
ナナメにスクロールするシューティングゲーム。見た目がカッコイイので雑誌とかの写真を見て期待している人も多いと思う。

内容は結構普通のシューティング。ジャンプとビーム砲を駆使して進んでゆく。

パワーアップも、もちろんあるぞ。ワイドビーム（W）、レーザー（L）、そしてボム（B）の3種類だ。同じものを取り続けると、どんどん強くなる。

ゲームは3種類のステージで構成されている。主人公が歩くステージ、空中を飛ぶステージ、そしてバイクを駆る高速スクロール・ステージ。歩きステージはそれほどでもないけれど、あとの2つはスクロールが結構速かったりするので、敵の出現パターンを把握しておかないと辛いかな。いわゆるパターン・シューティングってわけ。

このゲームを初めて見て気づいたのは、アメリカで受けそうだな、だった。で、遊んでみると——やっぱり、アメリカで受け



そうだった。良くも悪くも大味な感じ。もちろん、先へ進むためには緻密なプレイが要求されるけれど、なぜかラフにプレイしてしまう自分に気づく。

そう、少々単調なのだ。熱くなれる部分が少ない、と言ってもいい。

ヒットチェックがアバウトだったり、ジャンプのタイミングがわかりにくかったりするのが難点かな。ま、こういったタイプの作品が少ないので遊びにくく戦じたのかもしれないけど。

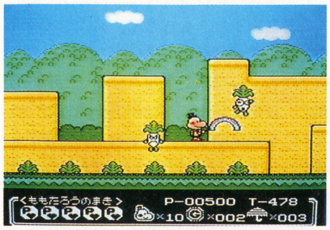
結論。究極のシューティングを求める人には向かない。どちらかというと、たまにシューティングゲームをプレイするというタイプの人なら、そこそこ楽しめそうな気がする。人によって評価が変わると思うけれど、ぼくは5をつける。興味のある人はどうぞ。

5

パラソルヘンべえ

エポック社／2月15日発売／¥6500

●容量：2M　●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：1P専用



「パラソルヘンべえ」とは、あの藤子不二雄Ⓐが原作のアニメなんだぞうだ。知らなかった。勉強不足である。反省してください。はい。ごめんなさい。

これがエポック社の手によってゲームとなった。「パラソルヘンべえ　おとぎの国は大さわぎ！」である。

宇宙から飛来した赤鬼星人の「おとぎ話の主人公になっちゃうよ光線」によって、メゲルくんたちの住む町の住人はおとぎ話や童話の主人公にされてしまい、そのお話の世界に閉じ込められた。その上、それぞれのお話は、どこかおかしくなっている。はたして、ヘンべえは7つのお話を元どおりに戻すことができるだろうか？

以上、ストーリー。妙だけど、なんか楽しい。画面とお話が合っているように思える。これって大切なことだよね。

で、ゲーム内容。

実は、かなりいい。まったく期待していなかった（失礼）せいかもしれないが、驚かされた。グラフィックもきれいだし。

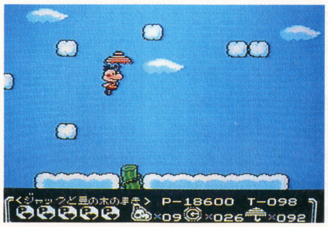
特筆すべきは、ヘンべえのパラソルの威力。空中で使えばパラシュートとなって下降がゆっくりになり、水の上で使えば船にもなる。また、使い方次第では武器にも盾にもなってしまうのだ。すごいぞ。

ちょっと単調な部分があるのが残念だけど、でも気に入った。今月のいち押しだ。

ゲームの最初に入力する年令によって難易度（というよりアイテムや残機などが増える）のも楽しいね。

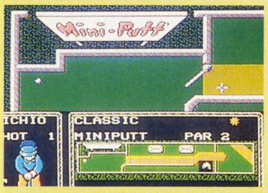
できることなら、もっと難易度を下げても良かったんじゃないかな、とは思うけど。いやいや、ファミコンもまだまだ捨てたもんじゃないね。よし、8点をあげちゃおう。ちょっと甘いかもしれないけど、でも楽しめる作品だぞ。

8



●ミニパット

A-WAVE／2月15日発売／¥6700



●1M＋1M●スポーツ
●パスワード●4P対戦可

パターだけを使うゴルフゲーム。他のゴルフゲームのように飛距離を競うようなことはできないが、より緻密なプレイが楽しめるように仕上がっている。

複雑な地形を読んだり、またビリヤードのようにクッションを使ったりもできる。

プレイできるのは1〜4人まで。もちろん、友だちと腕を競った方が楽しい。

コースは4つ。それぞれ9ホールあるわけなので合計36ホールということになる。

基本コースは文字通り、ゲームの基本をマスターするコース。ここでテクニックを身につけなければ後で苦労する。あ、これトラディショナルコースっていうの。

次はデラックスコース。中級者用で、微妙なパットが要求される。

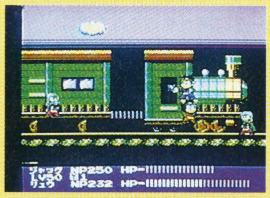
チャレンジコースは最も難しい。

最後のクラシックコースは、いろいろな仕掛けのあるユニークなもの。

天気によってボールの転がり方が変わったりもする。また、ゲームのモードは2種類用意されている。

●スーパーチャイニーズ3

カルチャーブレーン／3月1日発売／¥6300



●2M●アクション
●パスワード●2P協力可

人気シリーズ「スーパーチャイニーズ」の第3弾が登場した。

今回はお馴染みジャックとリュウ以外に〝ボク珍殿下〟が登場、前作以上にギャグを満載している。

目的は銀河超特隊を倒すこと。さらに広くなったフィールドを旅しながら敵と戦う。マップ上を移動、町で人々と会話して情報を集める。そして敵と遭遇するとアクションゲームとなるのだ。

ポイントはボク珍殿下。彼は様々な形で戦闘に影響を与える。一緒に敵と戦ってくれることもあれば、ふざけることもあり、また ある時は思いもよらない行動を起こしたりなどなど。他にも会話シーンにしゃしゃり出てきてボケをかましてくれたりもする。前作以上の活躍をしてくれるのだ。

スペシャルアスレチックステージや、人気を博した運動会モードも入っている。とにかく考えられる数々の要素を盛り込んでいることは確か。スーチャイ・ファンは要チェックの一本である。

●グランドマスター

バリエ／2月26日発売／¥6500

●3M●アクション
●パスワード●1P専用

魔王を倒し、さらわれてしまった王女を救出するのが目的のアクションRPG。

主人公はロディ。剣を振りまわして敵を倒しつつ、ステージをクリアしてゆく。

フィールドの要所には宝箱が置かれており、中に入っている武器などでパワーアップする。もちろん、敵を倒してレベルアップすることも可能だ。

ステージクリアの条件は、そこにいるボスキャラを倒すこと。しかし、それには隠された鍵を探し出さなくてはならない。

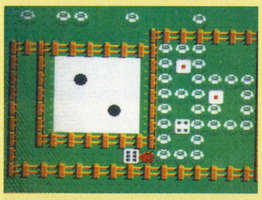
ステージ数は全部で5つ。しかし、それらは順番にクリアしていかなければならないのではなく、どこからでもスタートできる点が特徴。しかも、クリアする順番によってストーリーが少しずつ変わったりするので、解いた後でも楽しめそう。

ステージ間には美しいヴィジュアルシーンが挿入されており、プレイヤーの感情移入を高めるよう努力している。

ファンタジーアクションRPGファンはチェックしておきたい。

●オールワン

徳間書店／2月下旬書き換え開始／¥500※



●ディスク(片面)
●パズル●1P専用

ファミマガ・ディスク大賞で大賞を受賞した作品がディスクの書き換えで登場。

ゲーム内容は、フィールド上に置かれているサイコロをすべて1の面を上にすること。シンプルである。

特徴は画面左上にある3Dウインドウ。画面はトップビューのために、サイコロの側面の目がわからない。そこでてんとう虫を動かし、これを見る。つまり、てんとう虫の目で見たサイコロを3Dウインドウに表示しているというわけだ。

てんとう虫は同時にサイコロを転がす役割も持っている。

フィールドはステージが進むごとに変化する。草原や都会、砂漠など、ゲームの内容こそ変わらないが、新鮮な感じがする。

スコアボードも用意されており、クリアしたステージをどのぐらいの手数で消したかを登録したりもできる。

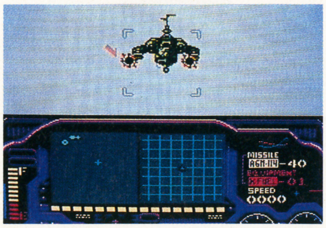
1アイデアのゲームだが、ディスクの性能を考えるとピッタリなのかもしれない。このテのゲームが増えてほしいよね。

ファミコン用ソフト

ガンサイト

コナミ／3月中旬発売／¥6000

●容量：2M　●ジャンル：シューティング　●ROM完成度：100%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：1P専用

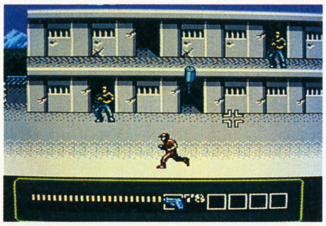


さて「ガンサイト」。

まず、デモでミッションを受けたら、ヘリに乗り込み、離陸。ヘリのコクピットからの視点の3Dシューティングゲームとなる。敵機をかわしたり、兵器を破壊したり、または障害物を避けたりして目的地を目指す。途中、補給所へ行けば体力（？）の回復と武器の補充などが可能となる。

目的地の上空へ到着すると、今度はランディングモードとなる。つまり、着陸ゲームってわけね。ただし、ここはサブ・ゲーム的な扱いなので燃料が続く限りは何度失敗しても大丈夫。

次はガンシューティング。横スクロールのシューティングゲームで——ゲームセンターにある「オペレーションウルフ」風に



仕上げてある。敵の基地の施設を横切っていくわけ。ハンドガンだけで戦うのだ。

次。3D迷路モード。アイテムが必要な場所があったり、味方と出会ったりなどのイベントが待ちかまえている。敵との戦闘はガンシューティングモードと同じ方法で行われる。

で、出口。クリアとなる。が、ミッションによってはボスとの戦闘が待っている。

感想いきます。最初の3Dシューティングは同社の「トップガン」風。ファミコンにしてはガンバッており、特に離陸シーンはお気に入り。これがやりたくて創ったのでは、なんて思ってしまった。

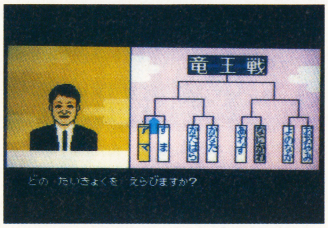
しかし、内容は割と大味。で、難易度も高い。気の短い人には向かないぞ。

個人的にはいろいろなモードを入れるよりも3Dシューティングに的を絞ってほしかった。実は「ファルシオン」が好きだったりするぼくは、だから少し残念なのだ。ガンバレとの意味を含めて辛い点数をつけてしまう。 **5**

ファミコン将棋　竜王戦

アイマックス／2月15日発売／¥6500

●容量：1M＋1M＋64K●ジャンル：テーブル●ROM完成度：100%　●バックアップ：バッテリー　●プレイ方法：2P対戦可



将棋だ。

このテのゲームの紹介は困る。

強いか弱いかだけで評価すべきなのか。それとも様々なモードによるコンピュータらしさを取り上げるべきなのか。

あ、両方書けばいいのか。

では、まずモードから。

3つある。普通の対局、詰め将棋、トーナメントだ。

対局はコンピュータ側の性格、戦法、そして思考時間などを設定できる。あ、もちろん、人間対人間やコンピュータ対コンピュータもOKね。酒でも飲みながらコンピュータ対コンピュータの対局を見て、「コイツ、バカでー」とかするのもいい。

詰め将棋は、文字通り。3手、5手、7手詰めがある。他にも詰め将棋を入力してコンピュータに解かせることも可能。

トーナメントも、まあ文字通り。

おもしろいのは、コンピュータとの対局の時に変な博士が登場して、プレイヤーの選択に合わせて人造棋士を創るデモ。笑わせてくれます。

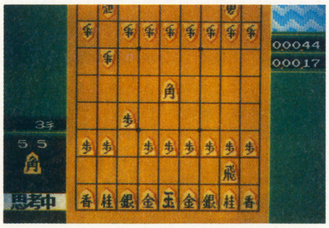
それでは彼の強さについて。

弱い。

ぼくは将棋が強い方ではないけれど、それでも一番強く設定した彼に難なく勝ってしまった。コンピュータ側の思考時間を長くすると強くなる。が、最長の540秒でもちょろい。悲しい。

対局の結果、コンピュータ側1時間15分。ぼく10分だった。うーむ。

とにかく遅い。ぼくが指す。彼は考える。考える。考えて考えて考えまくる。ぼくはお腹が減ってきた。お湯を沸かす。彼はまだ考えている。お湯沸く。ようやく彼が指す。悲しい一手。すぐにぼくは指す。そしてカップラーメンにお湯をそそぐ。彼はや



っぱり考える。考える。まだ考える。カップラーメンが出来てしまった。彼が指す。この一手にここまで考えるかあ、と思いながら、ぼくが指す。そしてカップラーメンを食べはじめる。次に彼が指したのは、ラーメンを食べおわった時だった。うーむ。

こんな調子だ。もちろん、彼の思考時間を5秒にすれば早い。早いぞ、弱いけど。

だから、将棋の上手な人が買っても仕方ない。将棋を覚え、対戦相手を捜している人にこそ最適だろう。おそらく、棋力が6級ぐらいまでの人なら楽しい友人になると思われる。

コンピュータ側の思考ルーチンは、どうして弱いのだろう。それは筋道を立てた指し方をしてこないからだ。2手、3手先を考えていないわけだから、時々妙な手を指す。悲しいぐらいのね。

その辺を克服すれば（できれば）もっと楽しいソフトになるのだろうけれど、どうやら現実は厳しいようだ。ファミコン程度のハードのスピードじゃ、実用的な作品は苦しい。PC98だって苦しいのだから当然かもしれないけどさ。

さてさて、そんなワケで、遊ぶ人の棋力によってこのソフトの評価は変わる。もしも、これを読んでいるあなたが将棋をはじめたばかりなら買ってみるのもいいでしょう。序盤は結構しっかりしているので勉強になると思うから。 **6**

ダブルドラゴンIII

テクノスジャパン／2月22日発売／¥6200

●容量：2M　●ジャンル：アクション　●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：2P対戦・協力可

大人気シリーズ「ダブルドラゴン」の最新作がついに登場した。「ダブルドラゴンIII～ザ・ロゼッタ・ストーン～」である。

主人公たるキャラクターはビリー・リーだ（2P側はジミー・リーね）。

今回はロゼッタ・ストーンという5つの石を探して世界中でバイオレンスしてしまうというもの。いやいや、なかなか大規模である。次回は宇宙でバイオレンスしてしまうとか（ウソ）。

このダブルドラゴン、実は慣れるまでは結構やっかいな操作をしている。が、IIIは前作とほぼ同じなので、シリーズを通してプレイしている人ならば違和感なく遊べると思う。IIIからはじめようという人は少し苦労してね。

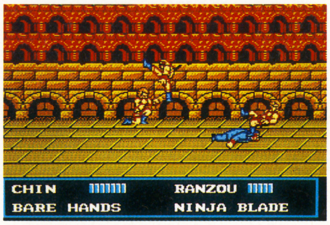
ジャンプはA＋Bボタン、✚ボタンの右（あるいは左）を続けて2回入力するとダッシュするという点に注意していれば、何とか遊べるだろう。

必殺技も2つあってうれしいぞ。

あ、それから2人同時プレイの時に同士討ちがあるかないかを決めることも可能。

今回のシステム的な特徴は、仲間を増やしていける点だろう。特定のステージをクリアすると仲間が増える。1人プレイだと最高3人、また2人同時プレイだと4人までのパーティを組むことができる。

ゲーム中にセレクトボタンを押すと〝プレイヤー・セレクト〟の画面になり、活躍させたいキャラクターを選べるようになる。彼らはそれぞれ特徴を持っており、効果的な使い方を強いられることにはなるが、それも楽しみのうち。



この仲間は、実はそれだけではない点にも注目してほしいぞ。何と、残機の役割もしているのだ。ビリー（またはジミー）がやられてしまっても仲間がいれば、そのキャラクターでゲームを続けられるというワケだ。コンティニューは1回のみで、しかもステージ3をクリアしていなければ使えないから仲間の大切さがわかるだろう。

さて、感想。

ダブルドラゴン・タイプのゲームをあまりプレイしないぼくにとって、この「ダブルドラゴンIII」は非常に難しく感じた。キャラクターの動きが重いのである。

で、「ダブルドラゴン」に慣れている人にIIIの感想を訊いてみる。すると——

「これまでと同じだよ」

との答が返ってきた。そうか、ぼくがヘタなのか。しくしく。

でも、その人も今回のIIIは難しいと言っていた。へへんっ（威張った音）。

気になったのはヒットチェックの大きさ。これが難しい原因ね。だから、すぐに殴られる。すぐに蹴られる。ま、このシリーズのファンにしてみれば適度かもしれないけれど、IIIからはじめる人にしてみたら酷ですぜ、ダンナ。

そんなワケで、あまり突っ込んでプレイしていないぼくの評価は気にしない方がいいかもしれない。ダブルドラゴンが好きなら買いなさい。そうじゃなくても、

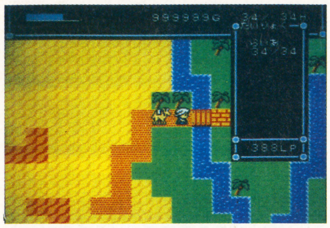
「オレは遊んでみたい」

という人は買いなさい。で、ぼくとその達人の評価の間をとって6点をつけてみました。 **6**

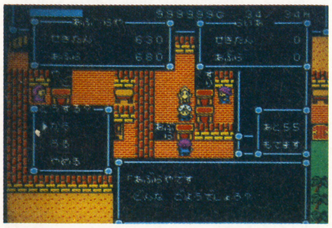
虹のシルクロード

ビクター音楽産業／2月22日発売／￥7500

●容量：3Ｍ　●ジャンル：ＲＰＧ　●ＲＯＭ完成度：100％　●バックアップ：バッテリー　●プレイ方法：１Ｐ専用



変なＲＰＧ。
商売するのである。
変である。絶対に変である。
でも、変なゲームが好きなぼくは、実のところこの「虹のシルクロード」が少し気になっているのだ。
これもそれほど突っ込んでプレイしていないので大きなことは言えないが、これだけはハッキリしている。
変なＲＰＧである。
もう一回書くぞ。
変なＲＰＧである。
一部のＲＰＧでは買い値と売り値で、売り値の方が高かったりする場所があったりする。あ、アイテムのことね。
で、そこを死ぬほど往復するとお金がもうかったりするわけだ。タイトルを出しちゃおう。「ザナドゥ・シナリオII」や「ゼリアード」などだ。どっちもパソコンゲームだよ、念のため。
世の中には経験値稼ぎというものを愛している人がいるわけだから、こういったお金稼ぎを愛している人もいるかもしれない。戦闘してモンスターから取ったのではなく、自分で商売したお金だから「きれいなお金」なのだ、とその人は思っているのかもしれない。どっちでもいいけど。
「虹のシルクロード」を創った人がそんな商売マニアなのかどうかは知らない。が、このゲームをプレイすると、そんなことを考えてしまう。
「虹のシルクロード」は商売する。ラクダに塩や布やらをドカンと積んで売りさばく。安く買って高く売る――これ商売の基本だね。街での情報も、こういった商売レベルのものが多い。○○は××が安いよ。ここでは△△が不足している。とか。
だから、それをチェックしながら進んでいかなくてはならない。例えば「ドラクエ」とかだと情報をメモしなくても何とかなる。メモしておけば便利だ、という程度。

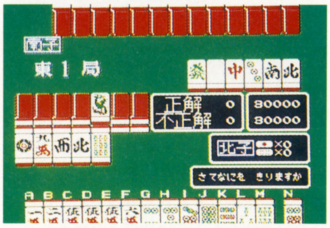


しかし、「虹のシルクロード」では、そうはいかない。高く買って安く売るのでは何にもならないのだ。これじゃ商売どころではない。貧乏になってしまう。
どこの街では何が安いのか。どこの街なら、これが高く売れるのか。それを考えなくてはいけないゲームなのである。
フィールドに出れば敵が出現する。稼いだお金で装備を揃えなくてはダメだ。敵をいくら倒してもお金や経験値はもらえない。げげっ。困ったな。
もちろん、戦闘にはそれなりの意味があるのだけどね。ちと面倒くさいと思ってしまったのだ。
システム面で気になったのは、会話に入るまでワンクッションある点かな。ウッとつまずくような感じがしてしまう。
代わりに、仲間の装備が一度に見られたりなどは秀逸だ。
結論から言えば、気になったら買ってみよう、といったところか。本腰を入れないと楽しみにくいけれど、本気でプレイすればそれなりに遊べそうだからね。
中世風ファンタジーに飽きたとか、もっと違ったＲＰＧに挑戦したい人向けかもしれない。意外とＲＰＧを知らない人が楽しめるのでは？ **6**

井手洋介名人の実戦麻雀II

カプコン／2月22日発売／￥8500

●容量：２Ｍ＋64Ｋ　●ジャンル：麻雀　●ＲＯＭ完成度：100％　●バックアップ：バッテリー　●プレイ方法：１Ｐ専用



あの「井手洋介の実戦麻雀」が帰ってきた。IIである。書くまでもないけど。
今回のモードは３つ。
ひとつ目は「戦え！　リーグ戦」だ。地方選抜戦からスタート。勝つことによってＣリーグ戦、Ｂリーグ戦、Ａリーグ戦と進んでゆく。Ａリーグ戦を突破したら名人戦。そして、最強位戦。これも勝ち抜けたなら、いよいよ井出名人戦となる。２人麻雀なので少しその辺を考慮しておくのが大人。
ふたつ目は「麻雀を学ぼう！」だ。ここで出題されるのは井出名人が実際に競技麻雀で経験した手牌をプログラムしたもの。打っていく際に途中で井手名人が何の牌を切ったかが出題される。不正解のときはその理由が簡単に表示される以外に、指定されたページ数を取扱説明書で調べて勉強できるようになっている。井手名人の打ち方を真似て、井手名人ジュニアになるのが目的である（ホントか？）。
最後は「おまけ」。〝八百屋の雀士〟である。主人公の父親が旅立ってから早５年になろうとしていた。その理由が明かされる。主人公の父は〝竜の一族〟を追って中国に渡ったのだ。〝竜の一族〟とは、遥か昔に世界を支配していた天上人のこと。彼ら天上人は人間にある遊びを教えた。それが麻雀なのだという。だから、麻雀を極めようとする者たちは〝竜の一族〟と出会い、自分を成長させようとするのだ。しかし、〝竜の一族〟を追った者で帰ってきた者はいない。主人公の父親もそうなのだ。

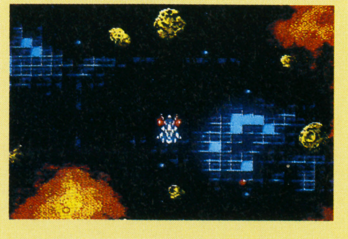
――こうして主人公も父の後を追い、旅立つ。と、かなりシリアスなストーリーのおまけ。実はＲＰＧの麻雀版といった感じの作品に仕上げられている。
冒頭のストーリーとは裏腹に、ゲームはギャグを交えて展開する。麻雀に勝てばお金をもらったりでき、それで装備を整える。洋服を着ているとダメージを減らすことができる――なんて設定なのだから普通の麻雀と思わない方がいいぞ。
上の２つのモードは付属の専用コントローラーで遊ぶのだが、こちらはコントローラーにも対応しているのがうれしい。
街の外にはよくわからない連中がウロウロしていて、麻雀神経衰弱やらラストチャンスめくりなどを仕掛けてくる。
また、積みこみやツモのワザなんてのも登場する。これらはイベント（？）などをクリアすることで得られる秘伝だ。ただしこれらの技を使用するにはＳＰ（精神力）が必要。まあ、ファンタジーＲＰＧでいうところの魔法とマジックポイントみたいなものだと思ってほしい。
では、感想。
２人麻雀として良く出来ている。専用のコントローラーでプレイするから気分はゲームセンター。「麻雀を学ぼう！」モードも割と楽しめる。一番好きなのは「おまけ」なんだけどね。
これといって不満はない。が、それは逆に最高におもしろいってわけでもないということ。今さら２人麻雀なんて――と思う人だっているだろう。ぼくも、そう。
付加された要素で他との差別化をはかる麻雀ソフトだけど、そろそろ行き詰まってきたように感じてしまう。 **6**

最近のご贔屓(ひいき)はコレ！

最近ハマっているのがデータイーストの「ダークロード」。〝ホットゲームレビュー〟の方であれこれ書いたのでもう必要ないかな、と思えるほどだけど。ま、いいや、
このゲームの魅力は奥の深さ。遊べば遊ぶほど様々なことが見えてくるのがいい。解き終わったらおしまい、というゲームが多い中、敢えて遊ばれないかもしれない要素を盛り込むのに、どれほどの勇気が必要だったのだろう。このゲームをダメだという人は遊び方が足りないのだと思う。

次はアイレムの「神仙伝」。げ、古い。でも、うちの事務所では、またこのゲームが流行りはじめた。本当だよ。
「神仙伝」の素晴らしさは、その操作性の良さだ。手に馴染むとは、まさにこのこと。戦闘モードのスピード感は「ウィズ」に通じる部分がある。それから凄いのが、街の中ではＢボタンを押しながらだと歩くスピードがアップする点だね。この気持ち良さはプレイしてみなくちゃわからない。紅びょーたんシステムも凄いぞ。遊べ。

最後はハル研の「宇宙警備隊」かな。ナツメの「ファイナルミッション」の最終面も凄かったが、こちらも負けてない。Ａ、Ｂボタン＋セレクトをタイトル画面で実行するとオプションモードに入れ、そこでいろいろと設定できるのだが、ラインをイージーにしても、かなり熱い。ハル研の開発の方はハードでクリアされたとか。熱い。
なんか全然話題にならなかった作品だけど、ぼくは好き。地道にプレイしていれば必ず道は開けるし、ね。シューティング野郎は遊ぶべし。やっぱり、シューティングゲームはいいねえ。



PC

忙しい日々が続いて、気がつくと松も取れ、個人的にゲームを遊ぶヒマもなく、私の98はかれこれ４日間ぐらい電源が落ちていない。やれやれ。まぁ、気を取り直して行きましょかね。あー、疲れてる…。

担当／北枕　獲

近況は、ポピュラスしかない。哀しい…。えっと、最近、ルチャドールのマスクにハマっとる。前号のはマスカラ・サグラダ、今号はクン・フーだ。いいマスクって、けっこうするんだよねえ。このクン・フーのマスクで、スーパーファミコンが買えちゃうんだから。他人様から見たらバカみたいなんだろーけど、趣味なんてそんなもんだよね。

2月発売リスト

15日■マスターオブモンスターズ(CD-ROM)／マイクロキャビン／￥7200
■パラソルスター／タイトー／￥6600
■クイズアベニュー(CD-ROM)／NECアベニュー／￥5800
22日■オルディネス(SG専用)／ハドソン／￥9800
■パズルボーイ／日本テレネット／￥6400
28日■デッドムーン／TSS／￥7400
下旬■レジェンドオブヒーロートンマ／アイレム／￥7000

3月
１日■ファイナルマッチテニス／￥5700
上旬■タイタン／ナグザット／￥5900
■マンホール(CD-ROM)／サン電子／￥6500
８日■ゼロヨンチャンプ／メディアリング／￥6900

※価格はすべて税抜きです。

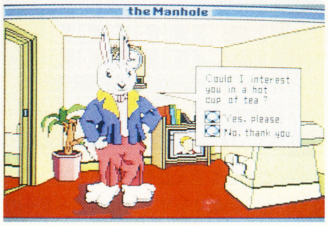
▶店頭での品切れ状態が続いているバックアップユニット「天の声2」だが、今月は購入のチャンス。1月下旬と2月中旬にハドソンから販売店に出荷される予定。「天の声2」がなくて「桃太郎伝説II」をあきらめてたファンは買いのがさないように。念のために予約を入れておこう。
▶もう1つ、再出荷の情報。「ワルキューレの伝説」の再出荷が3月に予定されている。買いそこなっていたファンはこちらも予約を忘れずに。

今月は、マンホールの不思議感覚がイチ押し！

the Manhole

サン電子／3月上旬発売／￥6500

●メディア：CD-ROM ●ROM完成度：80% ●バックアップ：なし
●プレイ方法：１P専用



いつまでも、夢みる心を忘れないでいたい。そんな気持ちを持ってる人なら、このマンホール、とっても楽しめると思うぞ。

何しろ不思議なソフトだ。一応、アドベンチャーゲームに分類されてるけど、ゲームとしての目的が存在しないんだよね。プレイヤーはマンホールを通り抜けることによって、私たちの世界とは別の世界に足を踏み入れる。

そこは、とってもファンタスティックなワンダーランド。摩訶不思議な世界を舞台に、摩訶不思議な冒険を楽しもう。

プレイヤーは、いきなりマンホールの前に放り出される。プレイヤーに対して、やるべきことは何も提示されない。何をやるのもプレイヤーの自由なんだ。

プレイヤーは好奇心のおもむくままに、あっちこっちをクリックしまくればいい。いろいろな反応が返って来る。

反応は返って来るが、そこからストーリーが展開するとか、そーゆーことはまったくない。その反応は、その場限りのもの。ひとしきり画面をクリックしまくり、他の画面に移動、またクリックしまくり…。

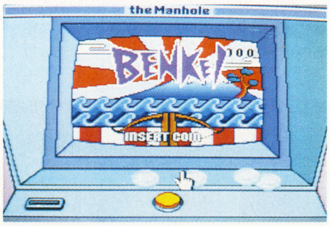
ゲームは淡々と進んで行く。ストーリーが存在しない以上、盛り上がりようがないんだけどね。

なのに、ハマるんだよなぁ。うん。そうだ、見知らぬ土地の一人旅って感覚に似てるな。見るもの、聞くもの、すべてが珍しくて、わくわくするような、あの感覚に近いな。うん、マンホールは見知らぬ土地を旅して、いろんな人に会い、いろんな経験をするジャーニーアドベンチャーなんだ。

ゲーム関係で近いものを探すとすれば、マンホールという世界を舞台にしたテーブルトークロールプレイングって感じかな。

テーブルトークRPGの自由度に近いものがあると思うぞ。もっとも、RPGのように何か事件が起こって…などとゆー下品なことはないけどね。

とにかく、いろんなものがクリックできる。今までのアドベンチャーならムシされるようなものでも、ちゃんと反応してくれるから、ついついあっちこっちクリックしまくることになる。



それがまた楽しいんだよね。まぁ、ストーリーらしいストーリーがないから、細部まで凝って創れるんだろーけどね。CD-ROMの威力も十分に発揮されてるし。

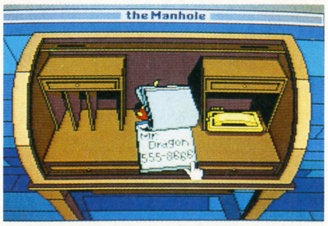
この世界の住人たちが、またみょーな連中なんだよ。ラビット(兎)、エレファント(象)、ドラゴン(竜)、タートル(海亀)、フィッシュ(お魚)、フラミンゴ(紅鶴)、シーホース(たつのおとしご) なんて連中(敬称略、順不同) が、プレイヤーのお相手をしてくれるんだ。

ラビットさんとお茶を飲み、エレファントさんとボートで遊び、ドラゴンさんの家で音楽を楽しみ、フランス語を話すタートルさんとおしゃべり (通訳つき) をする。まだまだみょーな連中はいっぱいいるから、会話も十分に楽しめる。中でも、セイウチのウォールラスⅣ世だ。彼には、あちらこちらで出会う。きっと彼がゲームのカギを握って…だからぁ、そんなもの、ないって！

個人的に好きなのは、ラビットさんちのテレビの上にある本立て。「くまのプーさん」や「不思議の国のアリス」に混ざって「ライオンと魔女」があるんだ。好きなんだよなぁ、ナルニア国物語。この本を開くと、衣裳たんすの扉が開くんだ。扉の中は夜の森。夜空には三日月。森の奥にはポツンと明りがまたたいている。きゃーきゃー、ここは“街燈あと野”ではないですか！ 思わずフォーンさんを探しちゃいましたよ、私は。残念ながらフォーンさんはいないけど、たんすの中をクリックすれば、そこは街燈あと野。うーん、感激だなぁ。アリスの本を開くと、そこには「私をお飲み」ってカードがついたビンがあるし、飲んだらどうなるかって？ そりゃあ、もちろん…。いや、これからプレイする人のためにも、ネタをバラすのはよくないな。

なんて、ファンタジー好きなら、ほくほくしちゃうシーンも目白押し、このゲーム、創った人、ほんとファンタジーが好きなんだなぁ。

おっと、勝手に感激してちゃいかんな。とにかくマンホールの世界は、キミの目の前に大きく広がり、キミの来るのを待っている。ぜひとも、飛び込んで欲しいな。特にヒロイックじゃないファンタジーのファンなら、浸りきれるよぉ。アリスや、ピーター、スーザン、エドマンド、ルーシィの気持ちが、少しは理解できるような…そんな気がする。



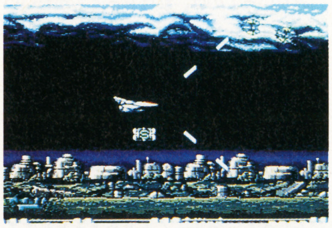
ま、ゲームの早解きに命を賭けてるよーなヤツや、ナマイキなガキには、縁のないソフトだよね。どちらかと言えば、大人にこそ遊んで欲しいソフトだ。忘れていた翼を取り戻せるかもしれない。ほんと、久しぶりに素直に遊べるソフトだった。思わずテレてギャグでごまかすよーなセリフを、大マジで書けちゃうんだからね、このソフトは。

9

オルディネス(SG専用)

ハドソン／2月22日発売／¥9800

●メディア：Hu－CARD　8M●ジャンル：シューティング　●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

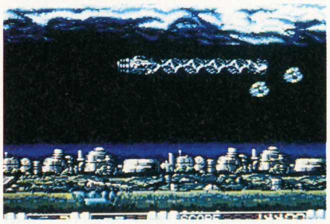


西暦2020年。地球は異星人から突然の攻撃を受けた。侵略に対し、地球軍は最強の戦闘機“SWA－402”で対抗をした。しかし、異星人の攻撃力はすさまじく、多くの若い命が、愛するものを守るために広大な宇宙に散っていった。

そして。地球軍の戦力は、その破壊力ゆえに未完成のまま封印された超兵器、開発ナンバー“SDE－201”を残して、壊滅状態に陥ったのである。

無補給で星の一生と同じぐらいの時間を飛び続け、その砲の閃光と振動は太陽系全域を揺るがす。使い方を誤れば、地球のみならず、全宇宙に歪みを生じさせかねないのだ。だが、今は宇宙の未来より人類の存続の方が優先である。

SDE－201の心臓に火が入る。今、眠れる巨竜、禁断の超兵器SDE－201が甦える。すべての人類の想いと宇宙の未来を乗せ、SDE－201が飛び立つ。作戦ナンバー「SG－22」、コードネーム「オルディネス」が発動される。



と言う、よくあるとゆーか、ものすごいとゆーか、そーゆー設定のシューティング。横スクロールの全7面。数少ないSG専用だし、ユーザー待望のソフトだろうね。

さすがSG、さすが8メガ、とうならせてくれるグラフィック。ハデなパワーアップ。自動攻撃機能まで持つシャトル（いわゆるオプション）イヤになるぐらいデカいボスキャラ。

まあ、押さえるとこはしっかり押さえたシューティングってゆーか、安心して遊べるシューティングってゆーか。

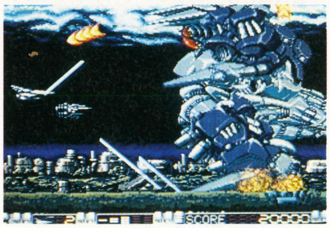
パワーアップはアイテムで行う。光ってる敵をやっつけると、アイテムを置いていく。ショットが4種類。スピードアップがあって、シャトルは4機までつく。

ショットボタン…IIボタンを押し続けると、SDE－201の前部にシールドがつくんだ。このシールドは、敵弾はもちろん、ザコギャラは一発で破壊できるすぐれもの。シャトルを、自機の回りに張り付かせるか、自動攻撃させるかは、Iボタンで変更可能。4機装備して高速回転させれば、敵の散弾なんか、恐くないんだって。

このシャトルの使い方が、けっこうおもしろかった。特に自動攻撃なんて、シューティング苦手の私にはもってこいだもんね。まぁ、先へ進めば、自動攻撃じゃ対応しきれなくなるんだろーけど。

敵の攻撃も、かなり厳しい(私にとって、だ)けど、シールドとシャトルで亀の子になれば、結構、耐えられた。

アイテムじゃなくて、自由に設定できるようにしてほしかったのが、スピードだ。やっぱり、トロくせぇのはガマンできんぞ。



ま、パワーアップアイテムも、わりとポロポロ出してくれるし、少なくとも1面は楽しめたよ。その後は…。楽しめる人は楽しめると思う。私程度の腕じゃ、ちょっと楽しむってところまでは…。

グラフィックは、確かに凝ってる。ま、最近のシューティングは、BGに凝りまくってるのも多いし、プレイしてて楽しいし、そのこと自体に文句をつける気はないんだ。だけどね、BGに凝りすぎて敵弾が見にくくなるってーの、本末転倒だよね。だいたい、納得のいく死に方だったらいいんだよ。「ああ、まだまだ私は未熟だなぁ」と思えるような死に方ならね。ところが、最近は「なんだ、てめぇ、このやろーっ」とコントローラーを叩きつけたくなるよーな死に方をするゲームが多い。あまり難易度が低いとすぐ終っちゃうって理由で、異常にムズいゲームを出してるとこもあるみたいだけど、本当におもしろいゲームなら、クリアしたら終りなんてことないよね。何度だって遊ぶはずだ。

おっと、話がずれた。このオルディネスに関しては、それほど理不尽だとは思わなかったけどね（何ヵ所かはあるよ、そーゆーところも）。

けっこう遊べるシューティングだし、超巨大なボスキャラのスゴさはさすがSGと素直に感心できるし、数少ないSG専用ソフトだし、SGユーザーなら買っといてもいいんじゃないかな。それにしても、9800円かぁ。8Mとは言えこの価格、ちょっとキビシーよなぁ。

7

パラソルスター

タイトー／2月15日発売／¥6600

●メディア：Hu－CARD 3M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P～2P

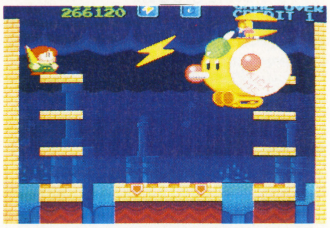
アクションゲームの名作、バブルボブルシリーズの第3弾。シャボン玉、虹に続くバビー＆ボビーの武器は、パラソルだ。

今回は、8つの惑星を舞台に、時の魔王ってヤツと戦うのだ。敵のやっつけ方がまたユニーク。なんとパラソルを回して、その上で敵を回しちゃうんだぜ。おお、お染ブラザース!! へいへい、あまりにも当り前のリアクションで、ごめんなさいよ。で、その回してる敵を投げて、敵にぶつけて倒すんだね。

パラソルは、いろいろな使い道がある。ジャンプ中に開けば落下速度が遅くなるし、下向きにさせば、頭突き攻撃を防げるのさ。

おなじみの“しずく”も健在。水、火、雷、星、赤玉の5種類あって、これをパラソルに乗せて投げることで武器になる。しずくを5つ以上集めると大しずくになって、強力な攻撃ができる。

さらに、今回は、魔法も使えるようになったんだ。魔法は紋章を3枚集めると、自動的に使用される。紋章の種類は、しずくと同じものと、太陽の紋章で6種類。大しずくを使用すると、そのしずくと同じ種類の紋章が現れ、太陽はアイテムとして出現する。で、この紋章の組み合せで、いろんな魔法が使えるんだよ。



タイトーのバブルボブルシリーズって、わりと気に入ってる。このパラソルスターも、相変わらずキャラはかわいいし、ゲームは本格アクションだし、いい味出してるよね。好きだよ。

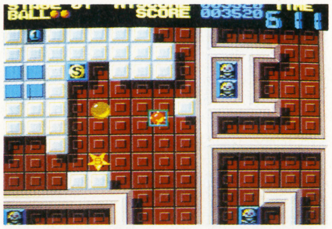
で、実際プレイしてみてだけど、いい感じだよ。とっても素直に、段々難しくなる難易度設定。相棒を投げつけて敵を倒せるし、敵キャラを使って相棒とキャッチボールなんてこともできる2人プレイ。おすすめできます。

7

タイタン

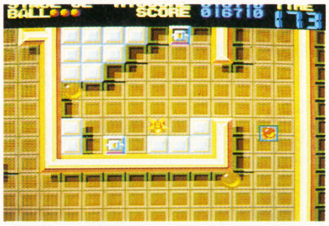
ナグザット／3月上旬発売／¥5900

●メディア：Hu-CARD　2M●ジャンル：アクションパズル　●ROM完成度：100%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：1P専用



360°全方向スクロールのブロックくずしだ。制限時間内にフィールド内にあるすべてのブロックを破壊すれば面クリア。4ラウンド16ステージで、全64面。

もちろん、各ステージは迷路状になっていて、カンタンにはクリアさせてくれない。ボールが消滅するクロスボタンや、MCU(パッドのことね。マグネティック・コントロール・ユニットの略だそーだ）がふれるとショックでしばらく動けなくなるワームなど、ジャマなキャラを避けつつ、ブロックを破壊しまくるのだ。



ブロックは1回当てれば壊せるノーマルブロック、4回で壊れるパワーブロック、壊せないオブスタクルがあって、アイテムはワンアップ(ボールが1個増える)、スピード(アップとダウンがある)、スプリット(ボールが3個に分裂する)、ラウンド（10秒間、ボールが不規則になる)、タイムアップ(制限時間が増える)、ボーナス（得点)の6種類。

ま、ブロックくずしとしてはノーマルな品揃えだね。MCUの使い方にしても、ボールをはじき返すだけじゃなく、スピードを落したり、止めたりできるんだ。

えー、まずお断りしておきますが、私、こーゆーモロ反射神経を要求されるゲームは、あまり得意とは言えません。だいたい、ブロックくずしが好きじゃないんですよね。

とゆーワケで、あまり燃えませんでした。BGMもなんか情けなくて…。ブロックくずし特有の、きゃー、ボールが落ちるぅってゆー緊張感にかけるのも、もう一つ、乗らないんだよなぁ。それから、短気な人にも向かないよーな気がする。

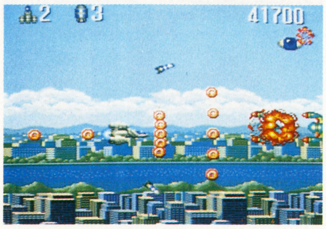
どちらかと言えばGT向きかなって気もしたけど、ボールが速くなったら、GTで対応しきれるかなぁ。

5

デッドムーン

TSS／2月28日発売／¥7400

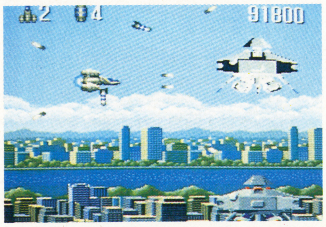
●メディア：Hu－CARD 4M●ジャンル：シューティング ●ＲＯＭ完成度：100％ ●バックアップ：なし●プレイ方法：IP専用



横スクロール、パワーアップ、全６ステージのシューティング。

パワーアップはアイテムで行う。IIボタンの通常兵器が、バルカン（アイテムの色は黄）、リング（赤）、レーザー（青）、ウェーブ（緑）の４種類で４段階にパワーアップ。パワーアップしてから、他の武器に換装しても、パワーアップは維持される。オプション系武器としてオプションとホーミングミサイルがあり、こちらも４段階にパワーアップする。ただし、こちらは換装するとレベルは１に戻される。Ｉボタンがスペシャルボムで弾数制限があり、ポーズ中に、自機の速度変更が可能。

うーん。王道を行くシューティングなのだなぁ。



何か、最近、シューティングゲームを紹介しようと思うと、みんな似たような文章になっちゃうなぁ。私に文章力がないとか、語彙が貧困であるとか、理由はいろいろあるだろーけど、それにしたって個性のあるゲームが少ないよ。この“デッドムーン”にしたってそう。これ１本だけ見れば、十分レベルに達してるし、けっこうおもしろいゲームなんだよ。だけど、こーも似たよーなシューティングが続くと、もういいやって感じになっちゃうよねぇ。

もう１つ、個性があれば突き抜けられると思うと、惜しいよね。こぢんまりとまとまった優等生みたいでさ。今号のもう一本のシューティング“オルディネス”も、やはり似たようなゲームなんだけど、シャトルで突き抜けてるからね。

デッドムーンの資料に、ゲームのウリが列記されてるんだけど、いまいちピンとこないし、既存のゲームのおいしい所ばっか集めても、突き抜けられませんよ。次は期待してますからね。

6

クイズアベニュー

NECアベニュー／2月15日発売／¥5800

●メディア：CD－ROM●ジャンル：クイズ ●ＲＯＭ完成度：100％ ●バックアップ：なし ●プレイ方法：ＩＰ～５Ｐ

最近はやりのクイズもの。５人まで参加できる早押しクイズのパーティモードと、シェムレスにさらわれた王女クェスティーネを取り返すＲＰＧノリのクエストモード、２種類の遊び方ができる。

ま、ね。この手のソフトは、大勢で遊ぶものと決まってる。どっちのモードにしても、人数さえ揃えば盛り上がるでしょう。

問題の種類もイエス・ノー、３択、４択などワンパターンじゃないし、気になる問題数も4000問も用意されてる。

これだけあれば十分と思ったけど…、十分じゃなかった。やっぱ、ダブる。せっかくＣＤ－ＲＯＭを使ってんだから、史上最強のクイズソフトを目指してほしかった。ヘッタクソなセリフいれるよりはさ（私、こーゆー方面、ウルサイですよ。もともとアニメ誌出身ですし）。

肝心のクイズの内容だけど、一応、各ジャンルから集めてあるし、カンタンなものから専門的なものまで幅広いし、問題に関しては満足できた。時事ネタも最新のものを使ってる。この早さには驚いた。何せ最初のサンプルが来たのが、去年の11月の終りか、12月初めぐらいなのに、亜久里の３位入賞や、日本シリーズ巨人四連敗がしっかり入ってるんだもんなぁ。

それにしても、みょーに偏った問題が出るんだよなぁ。まぁ、マンガ、アニメ、特撮系の問題が多いのは分かるとしても、何でプロレスなんだ？　それも、かなりのファンじゃないと分からないよーな問題も、けっこうあった。プロレスファンの私としては嬉しいのだが、ちと一般的じゃないよーな気もするぞ。

それにしても、“わがまま超闘王”には笑ってしまった。今は雷王、サンダーキングなんだって。うぷぷ。

6

レジェンド オブ ヒーロー トンマ

アイレム／２月下旬発売／¥7000

●メディア：Hu－CARD 4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100％●バックアップ：なし●プレイ方法：ＩＰ～２Ｐ

うーむ、なんとゆー名前の主人公なんだ。トンマだと。トンマは魔法使いの弟子だから、マントを着けている、とかゆー話があったな。ふーむ、「トンマのマント」か。そー言えば、オタスケマンで、アクダマンのボスが、トンマノマントって名前だったな。関係ないか。アターシャ！

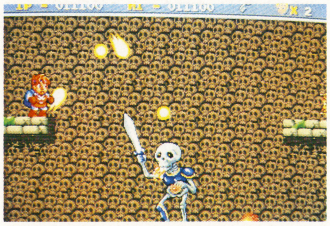
これは、まだ人間界と魔界がつながってた頃のお話です。魔法使いマーリンの元で修行に励むトンマという男の子がいました。トンマはある日、瞑想中に助けを求めるお姫様の声を聞いたのです。

「トンマぁ、助けて!!」

そのことをマリーンに話すと、マリーンはトンマの身の上について語り始めました。

「トンマよ。実はな、お前は某国の王子なのじゃ。その姫君はの、お前の伴侶となる運命なのじゃ」

トンマは、今まで修行をした魔法を使い、お姫様を助けに行く決心をし、魔界へと旅立つのでした。



このゲームは、トンマを操り、ショットで魔物を倒しつつ、全７面をクリアするアクションゲーム。待てよ。攻撃方法はショットだろ。アイテムを取れば、特殊弾が使えて、それがパワーアップする。トンマの回りをバリアが回転し、敵弾をはじく。もしかすると、これはシューティングなのではないか？　ま、いーか。

さて。私は一晩徹夜して、３面までしか進めませんでした（いや、３面も進めました、かな）。これは、妥当な難度だと思います。私程度の腕でも、クリアできるかな？って気にさせてくれるあたり、絶妙だと思います。各種ショットも気持ちいいし、ボスも適度に弱いです。

操作性も悪くありません。ジャンプ中の落下速度をコントロールできるのも、なかなか楽しいです。

いちおう、コミカルアクションってジャンルに分類されるんだろうね。キャラクターも、どっちかってゆーとかわいめにデザインしようとしてるみたいだしね。

みたいってのは、私はちっともかわいいと思えないから。ま、これは主観だから、人にもよると思うけどね。少なくとも私は、主人公トンマのデザインが嫌いだ。影のつけ方とか、敵キャラに比べて、みょーにリアルで、浮いちゃってるんだよな。

ステージの名前も「ちょっとお町」とか「いのち崖」「しょうばいはん城」なんてダジャレだし、カル～くまとめようとしてるんだけど、それならなぜ、主人公がこんなデザインなんだ！　パッケージのイラストと同一人物には見えんぞ。

初めてゲーム画面を見たとき、パッとひらめいた印象は、魔界村だったんだよね。改めて見てみると、別に似てるわけでもないのに、ずっとそーゆーイメージがあったんで、そのギャップが、こーゆー感想になった原因かもしれないな。それにしても、何で、魔界村なんて思い浮かべたんだろうな。不思議だ。

えーと、アイテムは12種類。通常弾が３段階にパワーアップするパワー。トンマの回りを玉が回転するバリア。補助攻撃用アイテムが地這弾、放物弾、誘導弾の３種類。画面上の敵を一掃するこっぱみじん。画面上の敵がすべてコインになる宝変化。コインが入ってる宝箱、ボーナス袋、扉を開けるカギ。特定の壁を壊す古地図。そして１ＵＰ。きっちり一通り、揃えてるな。

前にも書いた通り、操作性は悪くない。ジャンプにちょっとクセがあるけど、そのおかげでゲーム性が増してるから、よしとしよう。難易度も適当だと思うぞ。

つまり、ダジャレや、主人公はキラいだけど、ゲーム自体は、まずまずなんだな、トンマって。

で、総合評価をすると、平均的なゲームってことになる。

そうそう、フリーコンティニューを評価して、中の上にしよう（およそ８割の人間が中流の上だと思い込んでる日本国民のよーだな）。

うーん、普通のアクションファンなら買ってもいいと思いますよ。それにしても、トンマが、もうちょっとかわいかったら、ずいぶん評価が変わっただろーにねぇ。なんともはや。

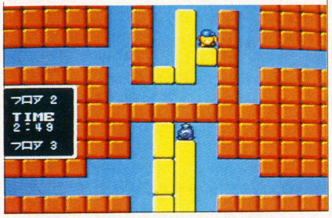
6

今月のソフト先取りっ!!

パズルボーイ

日本テレネット／2月22日発売／¥6400

●メディア：Hu−CARD 2M●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法1P～2P。GT通信対応



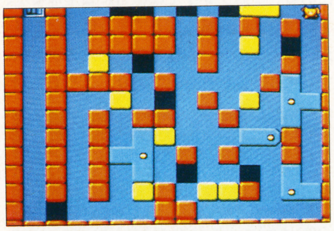
ゲームボーイで好評だった（藤森さん、ホントですか？）パズルゲームの移植。

フィールドに置かれたブロックを押したり、ブロックで穴を埋めたり、回転ドアを回したりして、出口まで道を作るってゲームね。ルールもグラフィックもシンプルで、いかにもゲームボーイに似合うゲームだ。

でも、なんでPCエンジンなの？　ってのが、プレイした感想。はっきり言って、PCエンジンに移植する意味が分からない。面数だって多いとは言えないし、グラフィックは安っぽいし、日本テレネットらしさは微塵もないし、この内容でゲームボーイ用ソフトの値段ならいいけど、PCエンジン用ソフトの値段になると、ものすごくコストパフォーマンスの悪さを感じてしまう。

通信用のモードも入ってるし、おそらくGTをターゲットにしてるんだろうけど、どーもねぇ。

それでなくても、パズルって食傷気味だしねぇ。よっぽど内容が斬新じゃないと、手を出す気にならないよ。これって、どう見ても、どっかで見たことがあるよーなパズルの組み合せだもん。



えっと、内容はパズルに挑戦（面クリタイプ）、一人でトライアル（タイムトライアル）、二人でトライアル、二人で通信のモードがあって、それぞれ、初級、中級、上級、プロ級と4ランクに分かれている。

シンプルなゲームほどハマりやすいってことは、今までにも何回も書いたけど、どーもそれだけじゃないみたいだな。その伝で行けば、このパズルボーイにだって、ハマるはずだけど、ちっともそんなことなかったもんな。確かに、けっこう頭も使うし、ちゃあんとしたパズルなんだけどね。

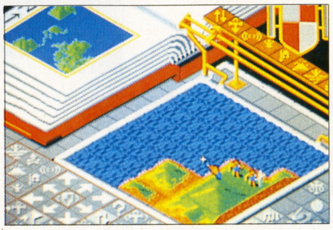
あなたが、パズルゲームのコレクターならどうぞ。

4

ポピュラス

ハドソン／4月5日発売／¥7800

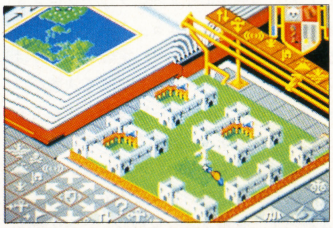
●メディア：Hu−CARD 4M●ジャンル：ETC●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用



期待のシミュレーションが、ついに登場する。あと2ヵ月ちょいの辛抱だ。楽しみに待っててね。

とゆーわけで、ポピュラスだ。世界には、神様を信じる種族と、悪魔を信じる種族が存在している。あなたは神様となって、神の種族に肩入れし、悪魔の種族を滅ぼすのがゲームの目的なんだ。

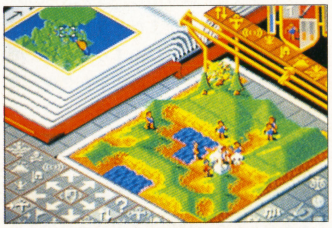
まず、神様は、土地を造成し、住民たちが生活しやすい環境を作る。住民はそこに家を建て発展していく。住民が増えると、サイコパワーが上り、神様は天変地異を使



えるようになる。そこで、神様は天変地異を使い、悪魔の種族の発展を阻止する。ゲームは、相手の種族が絶滅することで決着するのだ。

スーパーファミコン版がけっこうアレンジされているのに比べ、PCエンジン版はパソコン版にかなり忠実だ。スーファミ版ではカットされたペイントモードがあるのが嬉しいじゃないか。

神様が使える天変地異は、必要なサイコパワーが小さい順に、地震、沼地、火山、騎士、洪水、ハルマゲドンの6種類。もち



ろん、サイコパワーの消費量が多いほど、効果が高いわけだ。とーぜん悪魔も、神様の領土を虎視眈々と狙っている。

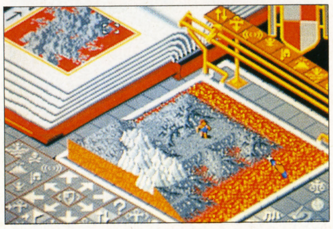
悪魔の放つ天変地異を打ち破り、悪魔の種族を皆殺しにすること。それが神様たるあなたの使命なのだ。

ポピュラスには、草原、砂漠、雪原、溶岩と、4つの世界が用意されている。それぞれ、人口の増えやすさ、屋外を歩いている人間の死にやすさが違っているんだ。

神様のできることは、土地の造成、天変地異の他に、もう一つある。人々を"約束の地"に導くことだ。

神様と悪魔には、それぞれシンボルがあり、それを移動することによって、民衆を思った所に誘導できるんだ。細かいことになるけど、このシンボルは敵の住民に攻撃をかけるときや、リーダーを騎士にするときなど、ゲームの中心になる重要ポイント。シンボルの位置は、いつでも頭にいれておこうね。

以前、ホットゲームレビューで編集部の野安君が書いてたけど、ポピュラスの魅力、楽しさってゆーのは、生き物を飼う楽しさに通じるものがある。私は、懐かしくもシーモンキーを思い出したぞ（今でも売ってるんだよね）。なかなか思い通りに行動してくれない住民たち。「こらぁ、そっちじゃないだろ」とか、「よしよし、順調に発展しているな」とか、ぶつぶつ言いながらプレイするのも楽しいもんだ（他人が見たら、ブキミだろーなぁ…）。



とにかく、ポピュラスってのは、ものすごく深いゲームだ。とても、こんな少ないスペースで語れるゲームではない。ぜひ体験して欲しい。

と、老若男女、誰にでもすすめたい所なんだけど、そうでもないんだよなあ。ポピュラスってものすごくユーザーを選ぶよ。現にパソコン版のネームバリューだけでスーパーファミコン版を買って、投げちゃった人もけっこういるみたいだし、シミュレーションゲームと言っても、面によってアクション並の指さばきが要求されるし、買うときはそれなり以上の覚悟をしてね。それさえ乗りきれば、のめり込めるぞ。

北枕獲の私的ポピュラス考

このところ、ポピュラスづいている。スーパーファミコン版の単行本をやっているからだ。サンプルが遅れたため、まずパソコン版で遊びまくり、スーパーファミコン版をゲップが出るくらいプレイして、今度はPCエンジン版だ。

こんだけ遊ぶと、いろいろと思うこともあるわけで、今回は、そーゆー話です。

と言っても、3つのポピュラスを比較しようとか、そういうことじゃないよ。

ポピュラスはキリスト教のゲームだ。作者のピーター・モリニューさんは、それを否定しているそうだし、日本語では神、悪魔と訳しているけど、原語では"GOOD"と"EVIL"、"善"と"悪"になっているね。

だけど、シンボルは十字架（頭部にリングがついた十字架は、一般的じゃないけど、実際に存在しているのだぞ。エジプトのアンクじゃなく十字架としてね）だし、善と悪とが雌雄を決するのはハルマゲドン、ヨハネの黙示録で有名な最終戦争だ。

どうしたって、ポピュラスは宗教抜きでは語れない。

語れないのだが、宗教がらみの話って、よっぽど注意しないと、どこから突き上げが来るか分からないんだよなぁ。

ま、いーか。

キリスト教が博愛を示すのはキリスト教徒にのみだ。ま、これはキリスト教に限ったことじゃないけど。キリスト教が勢力を伸ばすとき、その土地にいた神々は悪魔に堕とされる（ただ一人の神しか認めないキリスト教では、しょうがない処置だと思うけどね）。そして、ハルマゲドンのとき、悪魔と悪魔の種族は徹底的に叩かれる。

ポピュラスにもハルマゲドンがあり、このコマンドを実行すると、2種族は最後の一人まで、徹底的に殺し合う。それは、神の種族は、この戦争で死んだとしても、神の国、約束の地で復活することが既定の事実だからなんだ。さぁ、ここら辺になると、形式的に宗教をとらえている日本人の理解を越えてしまうのだぞ。

住民が栄えれば栄えるほど、ハルマゲドンに近づいていく。滅亡を早めるために、住民の発展に力を注ぐ神。

やっぱ、理解の範疇を越えてるわ、こりゃ。南蛮人の考えることは分らんぜ。

こーゆー宗教的なことを考えるのって、けっこう好きなんだよね。まだ、もうひとつまとまるとこまでいってないんだけど。

かくして、今夜も、他人から見れば、どーでもいいよーなことを考えつつ、ポピュラる最近の北枕なのでした。

それにしても、もう当分、ポピュラスは見たくもないよ。2週間もポピュラスだけですごしてるんだもん。

MD

ついに10点のソフトが出てしまった。よほどのものじゃない限りつける気はなかったのだが、本当によほどのものだから仕方ない。だからといって他のゲームに甘い点がついているわけではないのが私らしいところでもある（ホンマかいな）。

担当／成沢大輔

また爬虫類が増えてしまった。サハラ砂漠からやって来たヤモリ１匹と、マダガスカル産のとてつもなくカラフルなヤモリが２匹。これで爬虫類は計12匹。狭いマンションではもうこれ以上飼えそうもないのだが、あと４匹ほど増やす予定。場合によってはもっと増えるかも知れない。事務所ではアマゾン産のエイを飼うつもりだし。ああ……。

2月発売リスト

メガドライブ

- 1日 ■スーパーバレーボール／ビデオシステム／¥5800
- 8日 ■レッスルボール／ナムコ／¥5800
- 15日 ■バトルゴルファー唯／セガ／¥6000
- 22日 ■ディック・トレイシー／セガ／¥6000
- ■究極タイガー／トレコ／¥7500
- 下旬 ■シーザーの野望／マイクロネット／¥8800

ゲームギア

- 8日 ■キネティック・コネクション／セガ／¥3800
- 22日 ■サイキックワールド／セガ／¥3500
- 23日 ■ポッププレイカー／マイクロキャビン／¥3800

▶業務用開発を中心に行ってきたNMK、メガドライブ参入決定。第１作は４月発売予定、業務用からの移植シューティングゲーム「ムスタング」。
▶セガ、住友生命保険と提携。メガドライブを保険外交員の自宅端末として利用する。本社のホストコンピュータと結び、保険外交員が自宅で保険設計書を作成できるネットを計画中。
'91年の４月よりこのシステムは始動の予定。

満点ソフト！その実態と真実（笑）

良いゲームであればうれしがる。

よくなければ怒る。

実に単純なことであるが、なかなか徹底はできない。いわゆる浮世のしがらみってヤツだな。

でもそんなもんに縛られたら私がこのページをやってる意味はないわな。そういう考えに嫌悪感をお持ちの読者がいたら、どうぞメガドライブファンを読んでください。

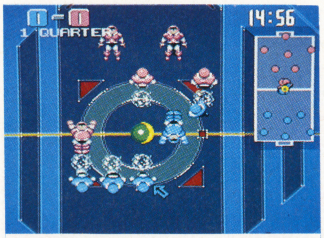
確かにこのページは、私１人の意見にしかすぎない。しかし、ゲームを遊んで見た上で、的確な評価を下せる点については自信があるし、多くのユーザーの意見を代弁しているはずだ。

プライドだけが先行しないように注意しながら、正確かつ徹底した意見展開をしていこうと思う今日このごろなのである。

レッスルボール

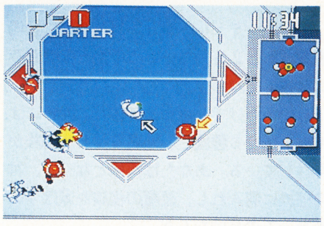
ナムコ／2月8日発売／¥5800

●容量：４Ｍ　●ジャンル：スポーツ　●ＲＯＭ完成度：100%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：2P対戦可



出たあ、今年の最高級にして最強級の傑作。２月なのにこんなことを言っていいのかという気もするが、なあに、今年のベスト10をやるとしたら間違いなく上位に入ってくるだけの出来ときっぱり言い切れるほど自信がある。ナムコ内部でもかなり過熱ぎみの人気で、昼休みには常に大会が開かれているとか。あの素晴らしい対戦テニス「ワールドコート」にかわるほどの人気だっていうんだから大したもんだ。

何だか先走ってしまったようである。じっくりとゲーム内容から説明していこう。「レッスルボール」というタイトルからして、レスリング的要素の入った球技であることはわかるだろう。一応近未来のバイオレンススポーツということになっているらしいが、どうでもいいことだ。要は現実にはない球技であり、サッカー、アメフト、格闘技の要素が含まれているということさえわかればよい。



選手は１チームにつき10人。合計20人の選手がサッカータイプのフィールドを駆け回る。ルールは大変にシンプルで、敵ゴールにあるゴール板にボールをぶつける（１点）か、ゴールエリア内にタッチダウンすれ（３点）ば得点となる。１クォーター15分（ゲーム内時間であり、実際には５分ほど）を４クォーター争う。それで決着がつかなければ2クォーター延長戦、それでもまだの場合は５人の選手でバトルロイヤル（誇張的表現ではない。ボールは一切関係なしの純粋な格闘バトルロイヤルである）を行って、全員ノックダウンした方の勝ちとなる。

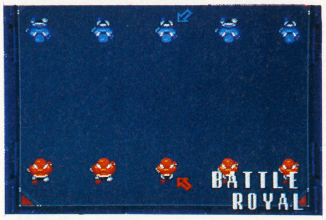
ボールの移動は何でもあり。蹴って走るドリブル、パスだけでなく、手に持って走るブリングも可能だ。オフサイドなどの反則は何もなく、とにかく敵陣にボールを蹴りこんでいけばいい。

そして「レッスルボール」最大の特徴は相手からボールを奪い取るためのタックルにある。ショルダータックルなんてかわいらしいほう。ラリアート、フライングヘッドバット、ローリングソバットなど、プロレスの技を次々と繰り出し、敵をぶちのめしていくのだ。それがまたメガドライブだから細かく動く。例えばあまり良くないが「ファミリーサーキット」のピットクルーの細かさに共通するところがある。そのための操作も簡単で、自分が動かすことができる選手にもっとも近い選手に向かって攻撃する（狙いをつけた選手に攻撃できるモードもある）。どんな技が出せるかはＡボタンを押している時間によって決まる。タックルがうまく決まると敵はもちろんぶっ飛ぶ。しかし、別の敵にタックルをかまされればボールは敵に奪われる。しまいにはボールなんか二の次でタックルの掛け合いとなり、うまい具合にタックルからのがれた選手がボールを取ることになるのだ。そのへんの乱戦ぶりは見ているだけでも楽しい。

また、各選手にはパラメータが設定されており、タックルを掛け過ぎられてスタミナ切れした選手はノックダウン。しばしの間フィールドでオネンネとなる。

攻撃はタックルだけで行うのではなくキックでも可能だ。ボールをドリブルしている間はタックルに対しては一切受け身になるが、この時Ａボタンを押しっぱなしにしているとボールが赤くなる。そしてキックすると、シュートされたボールは強力なパワーがあり、最初に触れた選手を吹っ飛ばしてしまう。敵味方の関係なくだ。そこが巧妙なところで、パスを回す時、シュートで相手を蹴散らしていくか、Ｂボタンによる普通のパスにするか、的確に選んでいかなくてはならない。タックルでのボールの奪い合いの豪快さだけでなく、戦略的要素も強く、それがますますこのゲームを魅力的な物にしている。

ところで言うまでもないことだが「レッスルボール」の最大の楽しさは対戦プレイにある。１人プレイでは練習にこそなるが、２人プレイの興奮にはとても及ばない。メガドライブのゲームはそのほとんどが１人プレイを前提に作られており、こうした対



戦することに真の面白さがあるゲームは初登場だ。ナムコだからこそ作ることができたゲームと言えるだろう。

「ファミスタ」で対戦の楽しさを骨の髄まで教えてくれたし、そのノウハウがあったからこそと考えている。

久々に出会った対戦物の大傑作。友達と２人でプレイすれば白熱すること間違いなし。ギャラリーがいればなおよし。『レッスルボール』なら自信を持ってこの点数をつけられる。

10

スーパーバレーボール

ビデオシステム／発売中／¥5800

●容量：２Ｍ　●ジャンル：スポーツ　●ＲＯＭ完成度：100％　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：２Ｐ対戦可

「レッスルボール」に続いてスポーツゲームの登場だ。しかも球技。なるほど続く時は続くのね。

こちらはタイトルの通りバレーボールのゲーム化。同名の業務用からの移植作。かつてファミコンで「バレーボール（任天堂）」という傑作があったが、それとはうって変わって真横からの視点になっている。そういえばスポーツ物、しかも球技で真横視点のゲームなんてあったっけ。私の記憶にはないなあ。

しかし、真横視点で６人もの選手をどのように動かしているか。実は選手は６人いない。写真を見てもらえばわかるように、前衛３人、後衛１人の合計４人でプレイするのだ。それじゃバレーボールじゃないと見る向きもあろうが、これはこれで絶対に正解のはず。実際、現実のバレーボールにおける後衛の役割は前衛の３人に比べてさほど大きくない。それよりもレシーブするゲーム性や、バックアタックは後衛１人いればゲームする上で問題ないことが重要になるはずだ。

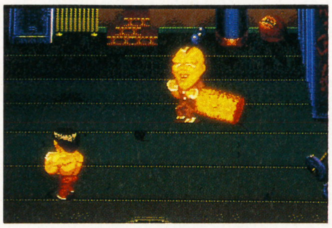
それだけに４人しか選手がいなくても再現性は極めて高い。ボールの飛び方や、選手の動きも滑らかで見ていて気持ちがいい。スパイクやレシーブの選手の動きは実際のバレーボールをよく研究している成果が表れている。しかし、滑らかすぎるのが逆に欠陥にもなっているのも否めず、例えばブロックする時にどのタイミングでジャンプすればいいのか、今一つつかめなかった。また、真横であるがゆえの弊害、スパイクを狙える場所が少なすぎるのも気になるところである。選手の動きに比べて画面全体の印象も暗い。もう少し工夫が加えられていたら、もっと素晴らしいスポーツゲームになっていたはずだ。

7

火激

ホットビィ／３月発売予定／¥7700

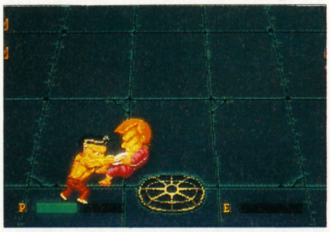
●容量：５Ｍ　●ジャンル：アクション　●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：なし　●プレイ方法：１Ｐ専用



延びに延びたホットビィの第２作目。確かに初期の予定では去年の２月ぐらいじゃなかったっけ。

タイトーから発売された業務用の移植作だが、開発に当たったのは金子製作所だ。しかし、移植はホットビィ自身で行っている。内容は格闘……じゃなくて、喧嘩アクションゲーム。火激軍団と名乗る連中の元に殴り込んで、全９ステージを戦っていく。舞台は９階建てのビルディングになっていて、各階にはザコキャラ数名とボスが１人ずついる。

キャラクターは主人公を筆頭に全員頭が大きく描かれていて（コミカルとかデフォルメとかいうレベルではない。私には単に等身を縮めたとしか思えない）不思議なおかしさを醸し出している。そこが狙いということはわかるのだが……何か変だ。



攻撃はパンチのみで行なう。連打できるジャブと、強力な破壊力を持つストレートをうまく使い分けていく。それとジャンプだけ。キャラクターのインパクトに対して少し寂しくも感じる。

その寂しさを補って余りあるのが音声合成の凄まじさ。メガドライブではこれまでに聞いたことがないような滑らかな声で「やるのかコラ」とか「終わりだぜ」「やるじゃぁん（女の子）」などとしゃべってくれる。しかも決めの時に入るんじゃなくて、戦闘中、ノックダウンさせた時した時にＢＧＭがぷっつり切れていきなり、である。すごくびっくりさせられる。

全体的に音声合成にばっかり気合いが入っちゃって、ゲーム自体に今一つ不満な点が残る。もう少しアクションにバラエティを持たせても良かったのではないだろうか。ただ、個人的には決して嫌いじゃないんだけどね。

5

セガの超期待RPG
シャイニング＆ザ・ダクネスはこんなゲームだ

そろそろＲＰＧに飢えてきた。

いつもお正月になると必ず１作のＲＰＧに取りかかっているのが常だったが、今年は何にもなかった（もっともスーパーファミコンの『パイロットウイングス』にはまっていたんだが）。今後発売予定のＲＰＧを調べてみても何もないではないか。いや、１作だけあった。『シャイニング＆ザ・ダクネス』が！

↑このじいさんがプレイヤーを送りこむのだ

我ながら強引な振りだが、セガが社運を賭けて（かどうかは明らかではない）送りだす『シャイニング＆ザ・ダクネス』は、いつも発売が遅れがちなセガにしては「必ず３月中に発売します」と並々ならぬ気合いの入り方。内容にも自信を持っている様子だ。

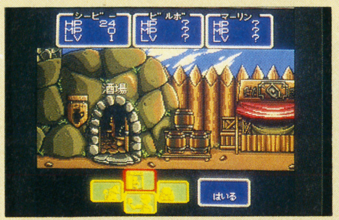
↑一通り王の話が終わると城を追い出される

その意気込み通りの作品か、サンプル版が届いたので早速チェックしてみることにしよう。なにぶんごく最初だけのプレイしかしていないので、第１印象だけになるがそのへんはご容赦を。

←左端にいるのがメフィスト。なかなかのイントロだ

出だしはプレイヤーの魂が舞台となる国、ストームサングに送られるところから始まる。これにはなかなか意表をつかれた。で、王国の広間へ。何でも王の娘がさらわれてしまったらしい。王から探索の命を受けている時に、敵の親玉らしい大魔導師メフィストが現れる。ここまでのグラフィックはかなりきれい。しかも登場人物にすべて固有の名前があり、メッセージの流れもちゃんとした会話になっているし、文字自体もかなり大きい。斬新だ。

街へ行ってみる。すべて３Ｄの表示だ。街の全景はスクロールし、漢字で表示された店に入ることができるようになっている。



↑酒場に入るためのコマンド。わかりやすい

再び城へ行くと、最初のダンジョンであるいにしえの神殿への通行が許される。ビルボとマーリンという２人の仲間がいるらしいが最初は１人で行かなくてはならない。

神殿内部はすべて３Ｄのスムーススクロールになっている。おおっ、ファンタシースターと同じ！　と思ったが、表示されるフィールドが狭く、今一つ迫力が感じられない。それでもＰＳⅡやⅢよりははるかにましだ。

↑神殿の内部とコマンドの表示レイアウト

敵キャラ・ウーズが現れた。デザインは悪くない。しかし、初期の敵だけにアニメーションが少なく、何となく拍子抜け。しかし、どんな敵が現われるかの楽しみはある。戦闘時のコマンド系統は可もなく不可もなく扱える。アイコン表示は慣れると便利そうだ。それにしても敵出現率が高い。数歩歩いただけですぐ現れる。これはおそらく完成時には直されるだろうが、気をつけていただきたいところだ。また、最初のダンジョンなのにかなり広いのも気になった。これも完成した時にどうなるかが楽しみだ。

↑戦闘シーン。文字が見やすいなあ

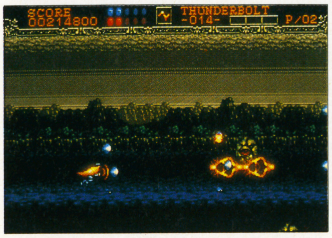
今回はこんなところまで。まだ明らかに調整不足の点が多いが、その分期待も大きいということにしておこう。次回はやりこんでみたうえでのレビューをお届けしよう。さて、どんな結果になりますやら期待７割にしてお待ちあれ！

メガドライブ用ソフト

ジノーグ

メサイヤ／発売中／¥6500

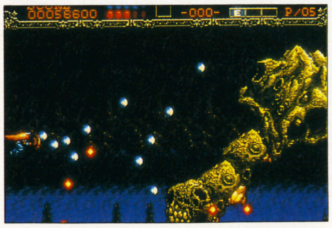
●容量：４Ｍ●ジャンル：シューティング●ＲＯＭ完成度：100％ ●バックアップ：なし●プレイ方法：１Ｐ専用



業務用からの移植が相次ぐメガドライブのシューティングゲームだが、この「ジノーグ」は純粋なオリジナル。横スクロールタイプで、題材をファンタジー方面（とはいってもファンタジーだからシステムに劇的な変化があるというわけではない。見た目も普通のシューティングと変わらない）に得ている。

どうも最近、シューティングゲームが嫌いで、よほどのものでないとあまり手を出さないようになってしまった。理由は実に簡単で、ほとんどのシューティングはどれを見ても似たり寄ったりで、「おおっ、これは」という感動が感じられないからだ。先先号の「ダライアスII」と先号の「エアロブラスターズ」等のゲームでますますその傾向を強めたようなのだ。

なるほど「ジノーグ」は前記２作に比べればはるかに良くできている。敵アルゴリズムに不満点はさほどないし、弾の出方はこれ以上なく豪快で、爽快感はそれなりにある。しかし、プレイしている途中で飽きてしまった。全体的に単調で、先の面を見たくはならなかったのだ。それは敵がどのように攻撃してきてどのように倒していくかという戦略的な部分より、弾を撃って敵を倒していくというだけのルーチンワークを感じさせてしまうからなのだと思う。敵の動きのパターンは数あれど、結局弾を撃って倒すだけ……。シューティングゲームファンならそれだけで良いのかもしれないが、私には納得がいかない。



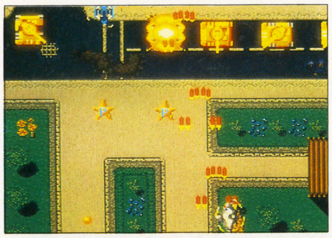
と、妙に手厳しくなってしまったが、最近遊んだシューティングの中でははるかに良い方だ。もっと演出面での目新しさを感じさせてくれたらはるかに良くはなっただろうが……。

6

究極タイガー

トレコ／２月22日発売／¥7500

●容量：４Ｍ●ジャンル：シューティング●ＲＯＭ完成度：70％ ●バックアップ：なし●プレイ方法：１Ｐ専用



「究極タイガー」というとＰＣエンジン版の移植を思いだしますな。タイトーから発売された。あの出来は実に良かった。移植したソフトハウスがうまかったからね。

メガドライブ版はそれと比べてしまうのが気の毒になるほど。普通のシューティングゲームとして見ただけでも次から次へと不満点が出てくる。

まずグラフィック。背景はまあまあ水準と言える。しかし、自機、敵機ともに絵が雑だ。金属感がまったく再現されていない。敵の攻撃にも不満がある。業務用から家庭用に移植される時点で、画面が縦長から横長になっているのに、敵の弾のスピードは縦長の業務用のまま。しかも攻撃してくるタイミングが自機にかなり近くなってでも御構なしなので、よける暇がない。

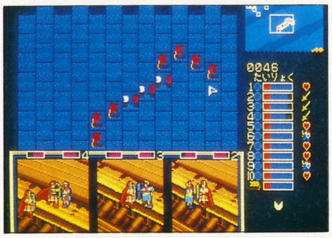
第１作目の「アトミックロボキッド」の出来が良かっただけに期待していたが、これではあんまりだ。

2

シーザーの野望

マイクロネット／２月下旬発売予定／¥8800

●容量：８Ｍ●ジャンル：シミュレーション●ＲＯＭ完成度：100％ ●バックアップ：パスワード●プレイ方法：１Ｐ専用



ローマ時代の皇帝、ジュリアス・シーザーのエジプト遠征をシミュレーションゲームに仕立てあげた作品。目のつけどころ自体は大変に良い。意表をつかれた思いだ。

進行はリアルタイムであり、ターンの概念はない。10前後のユニットに移動指示を与え、敵とぶつかった地点で戦闘になる。だから同時にいくつもの戦闘が行われ、その状況を的確に判断しながら次々と指示を与えていくのは同じリアルタイム性の強いシミュレーション『ヘルツォーク・ツヴァイ』より優れた点が多い。

しかし、操作性がどうも……。コントローラーじゃやりづらいのだよねえ。というよりも、マウスがある程度前提になっている操作系なのだ。また、ユニットの体力が一定値以上になると敵味方の関係なく逃げていってしまうのはどうだろうか。ユニットつぶしの爽快感がないと思うのだが。技術レベルは大変に高いだけに、そのマイナス点がなければ……。

6

魔物ハンター妖子～第７の警鐘～

メサイヤ／３月発売予定／¥6500

●容量：４Ｍ●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100％ ●バックアップ：なし●プレイ方法：１Ｐ専用

本誌の裏表紙に広告が入っているのでご存じの方も多いだろう。主人公・妖子ちゃんが活躍するアクションゲームである。そのゲーム性を一言で言ってしまえばＰＣエンジンの人気シリーズ「ヴァリス」だ。

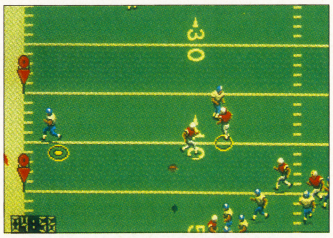
キャラクターアクションとしての独創性よりも、キャラクターそのものに比重をかけている。それはそれで悪いことじゃないし、実際に「ヴァリス」がそれなりのヒットを見せている点からすれば商売的には狙いどころなのであろう。私は興味ないけれどもね。それでも、もう少しアクションシーンを丁寧に作ってもいいと思うんだけど……。

4

JOE MONTANA FOOTBALL

セガ／３月１日発売／¥6000

●容量：４Ｍ●ジャンル：スポーツ●ＲＯＭ完成度：100％ ●バックアップ：なし：●プレイ方法：２Ｐ対応



ジョー・モンタナはアメリカのプロフットボールチーム、49ERS（フォーティーナイナイーズ）のＱＢ（クオーターバック）だ。日本では今イチなじみの薄いアメフトだが、アメリカでの人気は高く、ジョーの年俸が日本円にして６億4000万というところからその人気をうかがえると思う。

ゲーム自体はなかなか良くできていると思う。思うとしか書けないのは私がフットボールのルールを知らないからで、知っていればもっと楽しかっただろう。少なくとも去年に発売された『サイバーボール』よりははるかに遊べるゲームだろう。

ただ、気になる点も多くある。まずメッセージ類がすべて英語表記であるということ。一応日本でも発売されるが、それは形だけで、メインマーケットはアメリカに違いない。その戦略は間違っていないのだろうが、日本で発売するなら日本語も入れるべきだ。最初にあるジョーのメッセージがわからん。訳す気も起きない。シンプルなアクションゲームならいざ知らず、高度な戦略性を必要とするスポーツなんだから、あらゆる点で情報が必要だと思うのだ。

ゲームは良くできているが、上記方面に疑問を持つ１作である。

6

ディック・トレイシー

セガ／２月22日発売／¥6000

●容量：４Ｍ●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100％ ●バックアップ：なし●プレイ方法：１Ｐ専用

今回紹介のゲームで、もっとも納得のいかない開発側は、ディック・トレイシーをどのように理解しているのであろうか。

ディック・トレイシーは先ごろ映画化されたから見に行った人もいるだろう。アメリカの良心たる絶対善の私立探偵だ。それゆえにストーリーはいたってシンプル。町のギャングを撃退していく中にラブロマンスありの内容だ。それよりも映画の特筆すべき点はすべて原色で構成されているところにある。主人公ディック・トレイシーのコートの鮮やかな黄色にはじまって、あらゆる色がカラフルな原色なのだ。何でも６色しか使っていないらしい。

当然ゲームも映画の世界を表現しているかと思いきや、何のことはない。ごく普通の色使いなのだ。「ワギャンランド」のような世界を連想していただけにがっくりきた。ゲーム性も横スクロールの敵を倒していくだけのアクション。フィールドに奥行きを持たせてピストルとマシンガンを使い分けるのは面白いアイデアだが、アイデアだけに留まってしまっている。

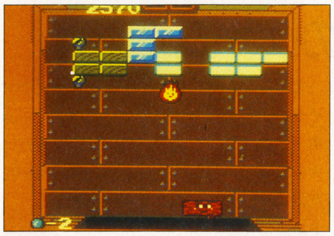
何のためのディック・トレイシーなのか。これではディックを使う意味がほとんどない。ゲームの出来も平均点以下。こういったゲームが市場に出ることで、ユーザーの信頼は失墜していくと思うのだが。どう思われるだろうか。

3

GAME GEAR
ゲームギア

ウッディポップ
セガ／3月1日発売／¥2900

●ジャンル：パズル●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：ＩＰ専用



懐かしいタイトルだ。かつてマークIII用に発売されていたブロック崩しの移植版。

なるほどルールは簡単で、ゲームギア向きのお手軽さも兼ね備えている。まずまずとはいえよう。しかし、スピードが速くなると、ゲームギアの✚ボタンじゃかなり厳しくなる。ついていけなくなってしまうのだ。これにはまいった。もう少しパドルの動きとボールの動きに気を使ってもらいたかった。遅ければ遅いで狙いの場所へピタリと動かすのが結構きついし……。バランスの悪さが出てしまった印象だ。何とももったいないソフトである。うーん、残念至極だなあ。

5

サイキックワールド
セガ／2月22日発売／¥3500

●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：IP専用

ゲームギアオリジナルの横スクロールアクションゲーム。モンスターにさらわれた妹のセシルを救い出すために戦う少女・ルシアちゃんの物語。何とオーソドックスなのだろう。

攻撃は各種の超能力を使い分けて行う。通常のショットの他に、一定時間無敵になったり、スタート地点へ戻るなどの状況に応じた物を選ばなくてはならない。超能力、体力ともに一定のダメージ制になっている。

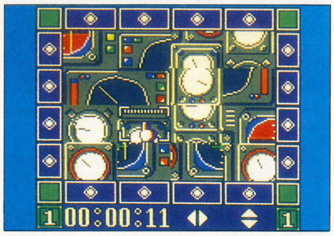
最初プレイした時は何か違和感を感じたが、やりこんで見ると思った以上に考えられて作られているのがわかる。それがもっともはっきりしているのが操作系で、ゲームギアにうまくフィットするように作られている。ゲームギアの限界を超してしまう操作系のゲームの多い中で、よく出来ていると言えよう。

でも不満点も多い。特にボスキャラとの戦闘シーンでは、はまってしまうこともある。敵キャラとのぶつかり判定も厳しい。もうあと1歩といったところか。惜しい！

6

キネティック・コネクション
セガ／2月8日発売／¥3800

●ジャンル：パズル●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：ＩＰ専用



「きね子」というファミコンソフトをおぼえているだろうか。動く絵が16枚に分割されており、上下左右反転した状態になっている。それを入れ替えてもとの絵に直していく、たいへんよくできたパズルゲームだ。オリジナルはパソコンゲームであり、その名も「キネティック・コネクション」。つまり、このゲームである。

その面白さを口で説明するのは難しいが、間違いなく見た目以上に頭を使わされる。うまくはまっているように見えても、絵が動いているうちに間違っていることが見つかって、別の位置へ動かさなくてはならなくなる。この混乱させる試行錯誤。それだけに、絵が完成した時の喜びは何物にも換え難いほどうれしい。

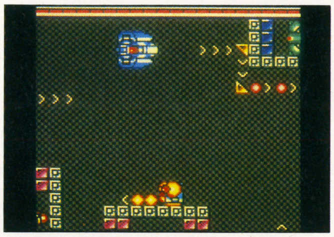
ただ、ゲームギア版の絵はスクロールアウトしてまた戻ってくるものが多く、1枚の絵の中で動きが完結している物が少ない。これがかなり難易度を上げ、最初に完成し絵を見ておかないとクリアしづらいのだ。何だか「キネティック・コネクション」の本流からはずれているように思える……。

何はともあれ、ゲームギアで楽しめるゲームの中では1、2を争うゲームであることは間違いない。下手なアクションなどより、もっとこういったゲームが出てくることを私は切に望んでいるのだが、いかがだろうか。

7

ポップブレイカー
マイクロキャビン／2月23日発売／¥3800

●ジャンル：シューティング●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：ＩＰ専用



前号でも紹介したが、発売がずれ込んでしまったので、今号でもう1度取り上げることにした。

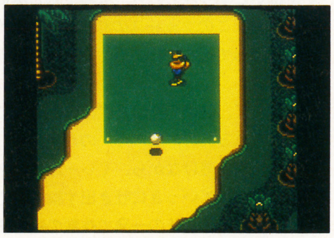
戦略的要素の強いシューティングゲームで、ＤＡＡなるマシンを破壊していくことが目的だ。やたらと忙しいメガドライブのシューティングとは違って、どこのルートを通るかしっかり考えて行かなくてはならない。ＤＡＡもこちらが撃った分だけ撃ち返して来るから逃げ場所を作っておかなくてはならないのだ。これがハデハデのシューティングとは違って、かえって新鮮に感じられる。

しかし、1面クリアごとに「ＩＮＴＥＲＭＩＳＳＩＯＮ」としてドライバーの女の子のグラフィックが入るのはやり過ぎだと思うぞ。

7

スーパーゴルフ
シグマ商事／4月発売予定／¥3800

●ジャンル：スポーツ●ＲＯＭ完成度：70%●バックアップ：なし●プレイ方法：4人まで交互にプレイ可



ゲームギア初参入のシグマ商事は、まずゴルフゲームからだ。なかなか手堅い。

同時4人までがプレイ可能で、ストローク、マッチプレイのどちらかが選べるようになっているところなど、ファミコンなどのゴルフゲームと比べて遜色ない。

しかし、コースデザインはけっこう無茶苦茶だし、ショットの感じもおおざっぱ。本格的なゴルフゲームというよりも、おもちゃのパーゴルフのようである。ミニチュア人形を使って遊ぶあれね。いっそのこと完全にパーゴルフにしてしまえばもっと良かったのではないか。グラフィックがかなりきれいなのが、また妙にアンバランス。

5

SNN情報 ―セガ通信システム―

この原稿を書くために1月23日にアクセスした。ＳＮＮ（ニュース）にである。

そこに写し出されたのは12月5日の日付。そう、新作情報以外はすべて昨年末の情報と変わっていないのだ！　もう終わっているキャンペーンの情報が平然と流れてくる。「1月15日までに送って下さいね」だって。

ユーザーをバカにしているのか？

1万いくらもするモデムとソフトを買って、遊べる、または見ることができるのはカビの生えた情報とピラミッドマジックの予告編だけとは……。会員になって1ヵ月800円也の費用を払って、ようやく遊べるようになるというのはあんまりではないか。ゲームに関しては仕方ない部分もあろう。しかし、ニュースの新作以外が週単位位りのリアルタイムで書き改められていないのはあまりにヒドイ。ネットワーク、つまりメディアを作った会社としてのセガの責任はいったいどこにあるのだろうか。とにかく納得できない。ぜひセガ側の意見を聞かせていただきたい。その結果は次号のこのコーナーで取り上げる。

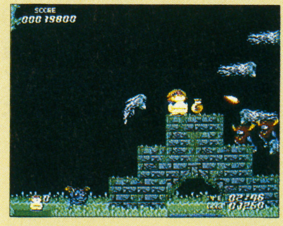
MD・話の話③

サードパーティの苦戦が言われているメガドライブだが、また新たに2社が名乗りを上げた。

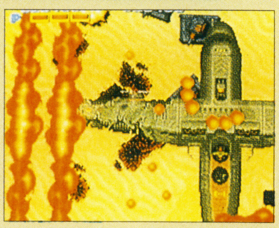
『ワードナの森』をリリースするビスコは3月に登場の予定。タイトーから発売された業務用だ。オリジナル要素をかなりつけ加え、操作性にも工夫をこらしているらしい。正直、古いゲームなのでどうかとも思うが、まずはお手並拝見。

ＮＭＫは『ムスタング』で参入する。同社は業務用の開発を主に行っており、この『ムスタング』も同様のイメージが強い。シューティングに強いらしい。なるほど、東亜プラン的なのかな。4月の予定。

勢一杯良いゲームを送り出していただきたい。でも評価は別だけど。



←『ワードナの森』である。見た目は業務用に近いが、内容はどうなっているか楽しみ



→ＮＭＫには東亜プランに負けないメーカーになって欲しいね。（写真は『鮫！鮫！鮫！』）

ゲームボーイ用ソフト

GB

HIPPON SUPER！になって初めてフル2Pで紹介するんだけど、昨年の勢いからすると2月はタイトル数がちょっとさみしい気がする。が、レベルの低いソフトがたくさんでるより、質の高いソフトが少量のほうが選ぶときにいいかもネ！

担当／藤森英明

早いもので今年もすでに１ヵ月が過ぎようとしている。最近時間の経つのが加速度的なスピードで過ぎ去っていくように感じるのは年のせいばかりではない気がならない。きっと、我々を超えたところでシステムが変わっているにちがいない。だとしたら時間は益々貴重になっていく。ゲームだって真剣にやらなければ時間に申し訳ないのだ！

2月発売ソフト

8日 ■鬼ヶ島パチンコ店／ココナッツジャパン／¥3500※
■ライサンダー／日本物産／¥3600※
15日 ■バーガータイム・デラックス／データイースト／¥3300※
■三毛猫ホームズの騎士道／アスク講談社／¥3500※
22日 ■ロボコップ／CBSソニーグループ／¥3500※
26日 ■怒りの要塞／ジャレコ／¥3400※
下旬 ■F1スピリット／コナミ／¥3500※
■R-TYPE／アイレム／¥3600※
■レーシング魂／アイレム／未定

●※印の価格はすべて税込みです。

▶データイーストの「バーガータイム・デラックス」とアイレムの「レーシング魂」が急遽2月発売に！

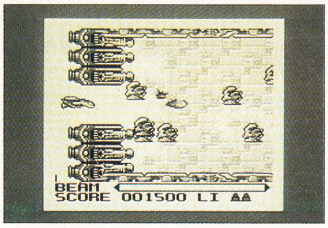
▶ゲームギア、PCエンジンGTと、ポータブルカラー液晶ゲームの立て続けの発売でその影響が心配されていたゲームボーイだが、年末年始の売れ行きは好調。総売上高貢献商品の上位にゲームボーイの名を挙げるおもちゃ店も多い。

バラエティー豊かになってきたぞ今年のゲームボーイ

R-TYPE

アイレム／2月下旬発売／¥3600※

●容量：１M　●ジャンル：シューティング　●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：１P専用



グラディウスシリーズ（ゲームボーイのタイトルはネメシス）と並んで、横スクロールシューティングのもう一方の雄「R－TYPE」がやはりというか、やっとゲームボーイに登場する運びとなった。

PCエンジンで遊んで以来、久しぶりに「R－TYPE」してみて、「おっ、なかなかじゃん」と思ってしまう。

アイテムとってフォースを出現させて、失敗してお尻に合体させてしまって、やばいやばいと切り離したり、分離して敵と勝負したりで、このフォースの利用法はプレイヤーによって性格が出て好きなアイテムですネ。

でもって、破壊の美学を究極のところで見せてくれるあのエネルギーのため撃ち。

敵の攻撃を避けながら、ぐぃーんとエネルギーをためていっきに吐き出す瞬間ってすっげぇ快感！　その一発で複数の敵を破壊した日には、もう。この快感って女の子にもわかってもらえるだろうか。

ただ、もしあなたがPCエンジンとゲームボーイを持っていて「R－TYPE」をしたいと思ったら、ボクはPCエンジンを薦めます。やはり、ゲームボーイの限界というか、機能的なものからいってPCエンジンと同レベルは無理というものだから。

逆に持っているのがゲームボーイだけでシューティングゲーム大好き人間だったらぜひ。

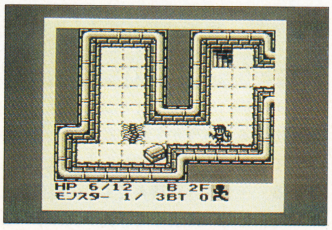
しかし、グラディウスシリーズには熱狂的なファンというかマニアが存在するのに（編集部の根本くんもその１人）R－TYPEにその種の人種が見当たらないのはなぜだろう。グラディウスの強烈な個性に比べると、ゲームそのものの持つパワーがちょっと弱いのではないかという気もするが。「そんなことはない、私はR－TYPE命です」という人がいたらご一報を。

さて、採点ですがボクの場合「シナリオ２点」「グラフィックサウンド２点」「ゲームバランス４点」「オリジナリティー１点」「プラスα１点」を目安に採点してトータルしたものです。 **7**

カーブノア

コナミ／4月下旬発売／¥3500※

●容量：１M　●ジャンル：RPG　●ROM完成度：100%　●バックアップ：●プレイ方法：１P専用



「なんとも奇妙なRPGだ」がプレイ後の最初の感想。奇妙をよく言えば「斬新」となるし、悪く言えば「変」となる。

ゲームは４つのダンジョン内をアドベンチャーしながら、モンスターと戦い、命令された目的を達成しながら進んでいく。たとえばクエスト１レベル１は「３ひきモンスターをたおせ」が目的となる。

モンスターとは、床のマス目が隣同士になったときに戦いが始まる。戦闘は剣や魔法の巻物などのアイテムを使って行うことになるが、このゲームには経験値という概念が存在せず、宝箱などに隠されている武器や防具を装備して強くなっていくシステム。「サガ２」でも一部キャラで採用されていた方式だネ。

最初に奇妙と書いたけど、これってプレイ直後は、いささか戸惑いながらも徐々にのめりこんでしまう。このあたりも奇妙かもしれない。

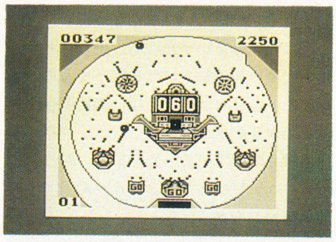
モンスターを倒してレベルアップしていくわけではないので、無理してモンスターと戦う必要もないし、各フロアも小さめでゲームボーイ向きと言えるかもしれない。

でもって、感心したのはステータスやアイテム表示が非常に見やすいこと。ゲームボーイの場合、この種の表示はできるだけ大きくはっきり書いてほしいと思っていただけに、このゲームはその点ポイントが高いです。 **7**

鬼ヶ島パチンコ店

ココナッツジャパン／2月8日発売／¥3500※

●容量：１M　●ジャンル：パチンコ　●ROM完成度：100%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：１P専用



その昔、パチプロになろうと思ったことがあるくらいなので、パチンコにはうるさいつもりでいたんだけれど、ちょっとパチンコ屋さんに足を運ばないともう新しい台が入っていて、説明書がないとどこを狙っていいものやらとまどってしまう今日このごろなのです。

というわけで、はっきしいってパチンコゲームは大好きなのです。当たり判定がしっかりしたものだったら。

このゲームはどうかというと、しっかりしています。そこでいまこの原稿も、ゲームボーイのAボタンにセロテープ貼って無人でパチンコさせながら書いているのです。ちょうど本物のパチンコ店で100円玉をハンドルにはさんでやるように。おっと、いまスリー６が並んだ！

だから、そのへんの思いを若干差し引いて読んでいただくとして、お話は18代桃太郎がパチンコで鬼退治をするというもので、その基本は台を打ち止めにすること。

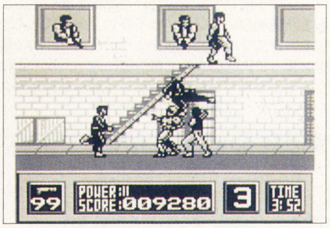
まずは、打ち止めでイヌ、サル、キジを助け出し鬼ヶ島へ渡ってパチンコ勝負となる。おっ、今度はスリー９じゃ。

やっぱパチンコって面白いわ。これで、パチンコの代わりをするのではなく、感覚をつかんで実際パチンコ屋へいきたくなってきたぞ。 **6**

ロボコップ

CBSソニーグループ／2月22日発売／¥3500※

●容量：1M　●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：1P専用



おなじみの映画ロボコップのゲーム化。過激なシューティングアクションなのだが、一見してコントラを思い出す。で、コントラに比べて動きがにぶく感じるのは、やっぱロボコップが重いせいなのかなぁなどと考えてしまった。が、銃撃戦はけっこうシビアで面白い。ステージは映画の要素を10個取り出して、10のステージに仕上げてあるとのこと。マーフィー気分で乱射してみるが、どうも斜めへのシューティングがうまく決らない。まだまだ練習不足か。

それと、このゲームでは人質とシューティングギャラリー(射撃練習場)では、3Dの照準による射撃シーンとなって、盾にされている人質を避けて敵を撃つのはちょっとした緊迫感があって座布団一枚ものです。

三毛猫ホームズの騎士道

アスク講談社／2月中旬発売／¥3500※

●容量：1M　●ジャンル：AVG
●ROM完成度：100%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：1P専用

舞台はドイツ、ロマンティック街道に位置する古城。そこで1人の美女が殺された。それから3年……。ふたたび、当時の関係者がその城に集められた。そして次々に起こる連続殺人!? 新たな悲劇が巻き起こる。

という興味をそそるミステリーアドベンチャーゲームだ。原作はおなじみ赤川次郎。バッハの旋律をかなでるBGMはなんとなく格調あっていいなぁ。

中世っぽい建物のグラフィックもいいなあ。

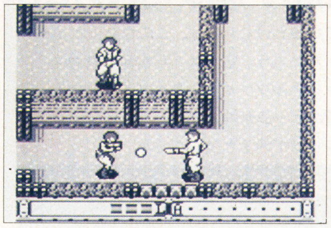
ストーリーは片山兄妹が捜査をすすめるという形で展開されていく。小説読んだことのある人は、おなじみの登場人物に頷きながら、読んでない人は新鮮な気持ちでプレイできるのだ。

ただ建物に比べると人物の姿がちょっと劣る気もするけど。で、建物などのグラフィックをスクロールさせてやるあたりも見応えがある。パスワードがつらいけど、アドベンチャーファンは挑戦してみる価値がありそう。 **8**

怒りの要塞

ジャレコ／2月26日発売／¥3400※

●容量：1M　●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：2P対戦可



「敵巨大要塞破壊せよ」というミッションを受けたマサトとミズキの2人の秘密工作員は、密かに敵要塞の中に入った。

しかし、そこで彼らを待ち受けていたのは数え切れない敵たち。しかし、中にはアイテムも多く隠され、自分の能力とアイテムを最大限に活用することによってつき進んでいかなければならない。というストーリーでスタートする縦横スクロールのアクションゲームだ。

しかし、コントラやロボコップほど過激な撃ち合いではないので、そのポイント、ポイントで敵をどうやって倒したらいいか作戦を練りながら進むことができるのがボクにはありがたかった。

ステージは4つでそれぞれに中、大ボスが潜んでいる。アイテムを集めてパワーアップをすることも重要な行動の1つだ。

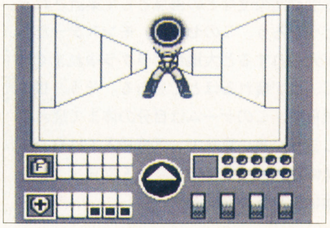
1Pでのプレイは2人を交互に操作し、2Pでは1人ずつ同時に操作して協力して進んでいくことになる。

という内容なんだけど、ボクは好きですこのゲーム。ただし、女の子が腰曲げて歩く姿はあまり美しくない。ひたすらシューティングというよりは、ちょっと考えながらアクションという人向き。 **7**

ライサンダー

日本物産／2月8日発売／¥3600※

●容量：1M　●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%　●バックアップ：パスワード　●プレイ方法：2P対戦可

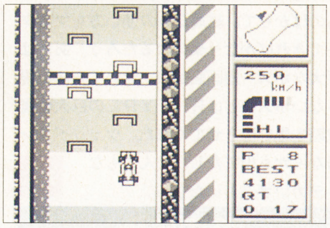


メインコンピュータが発狂して、暴れ出した警備ロボットを倒しながら制御パーツを集めるのが目的の3Dアクションゲームだ。今回は違ったタイプのシューティングアクションが3つ集まったけど、これはアクションというより3D迷路内でのチェイスものという雰囲気が強い。コーナーを曲がって敵と鉢合わせたときのショットは、ガンマンの早撃ちのおもむきさえあってスリル満点。 **8**

F1スピリット

コナミ／2月発売予定／¥3500※

●容量：1M　●ジャンル：レース
●ROM完成度：100%　●バックアップ：なし　●プレイ方法：4P対戦可

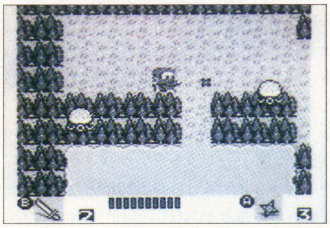


前号でも書いたが、2Dもののモータースポーツゲームはスピード感、リアル感でどうしても限界がある。このゲームも時速300kmというスピードを体感するまでにいたっていない。ステアリングも妙に軽くてF1というにはちょっとという感じ。どちらかというと、教習所あたりにありそうなドライブシミュレーションという雰囲気だ。 **5**

戦国忍者くん

UPL／3月8日発売／¥3800※

●容量：1M　●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%　●バックアップ：バッテリー　●プレイ方法：1P専用



同じ戦国時代を扱っても、武将ものSLGと、忍者を主人公としたアクションRPGでは、ぜんぜん違うゲームになってしまう。こちら忍者くんはけっこうコミカルな雰囲気が漂う。ゲームの基本は剣と手裏剣で襲いくる敵を倒しながらアイテムを見つけて、信長を見つけるというものだ。

このゲームの特徴は、2つ持てる武器を自由に設定できるところにある。「剣・剣」「手裏剣×2」「爆弾・薬草」など成長するにしたがって使える武器も増えていく。手裏剣のスピードが遅いのがつらい。 **6**

今年が正念場!! ゲームボーイの行方

一昨年のゲームボーイはスゴイの一言だった。発売されるソフト数も凄いし、ハードだって店頭に並ぶはじから売れていった。今年もちかくのおもちゃ屋やディスカウントショップで発売されたゲームボーイはあっという間に「売切れ」のたれ幕がさがっていた。昨年もまだまだ好調のように見えるのだが、ソフト数が減少する方向にあるように見られる。

奇しくも今年の初心会において、任天堂の山内社長がファミコンのいわゆるクソゲーを痛烈に批判したが、それはゲームボーイにも当てはまり、今年はある意味ではゲームボーイのソフトはもちろん、ハードも生き残りをかけた年になる。

昨年1年間、ゲームボーイは月35万台を売っていたが、1月1日号の玩具通信誌上にて山内社長はこのペースが鈍化すると予測している。さらに恐ろしいことに、売れるソフトは3種類しかないとも言っているのだ。タイトル名は出していないが、要は何十本も発売が予定されているゲームボーイソフトの中で売れるのが3本しかないといわれてしまった事実。制作するソフト会社もそろそろゲームボーイソフト制作に対する考え方を変える時期にきているということではないだろうか。

やはりオリジナリティーの高いソフトが出現してほしい。特にファミコンやPCエンジンの売れ筋ソフトの移植ではなく、ゲームボーイオリジナルってヤツが。だって、ファミコンやPCからの移植じゃ、ハードの制約もあってオリジナルよりクオリティーの高いものは無理なんだもの。逆にゲームボーイで売れたソフトをバージョンアップしてスーパーファミコンに移植するなんてソフトが出現してほしいものだ。

でも、今回紹介したソフトを眺めると、徐々にバラエティー豊かになってきている気もする。けっこう重たそうなものもあるけど、ゲームボーイの特徴はフットワークのよさ。ライト感覚あふれるソフトが出現してほしいものだネ。

ところで、山内社長の言った3本のソフトって何だろう。ドクター・マリオが90万本だったけど、それクラス、つまりミリオンセラーに届くソフトということなんだけど。いまだ見ぬソフトをうんぬんするのもなんだが、ビッグネームとしては「ウィザードリィ外伝Ⅰ」「スーパー桃太郎電鉄」「ゲームボーイウォーズ」あたりかなぁ。でも100万は無理だろうナ。

とはいっても、想想だにしないソフトが大ヒットする(「テトリス」然り)、これもこのゲーム業界の楽しさの1つでもあるのですから、どんな救世主が現れるかわかりませんよね。ほんと。
みなさんはどう思いますか。

NEO GEO

今までNEO・GEO作品のレンタル・発売開始は業務用MVSの発売と同時だったのだが、今後はレンタル側が１テンポおいて開始されることになるらしい。作品内容も少し変わるかも、って話。さて今回は１月下旬から２月発売分までを紹介する。

担当／根本康弘

編集者。25才。男。正月に帰省した際に父親からワープロを借りてくるが、いざ原稿を書いてみてもまだ慣れないせいでイライラし、結局ほとんどを手書きでこなす。昨年末にツェッペリンの４枚組を買って再感動する。最近気に入ったゲームはサンプルで来ていたゲームボーイ版パロディウス。ＦＣ版に比べて異常に完成度が高かった。

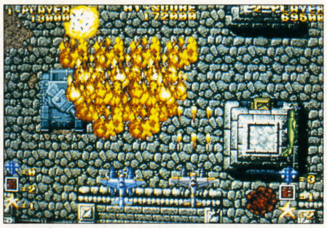
色々なジャンルの作品が揃いましたよ

２月発売ソフト

業務用のみ
２月12日■戦国伝承／ＳＮＫ／¥32000
未定■キングオブザモンスターズ／ＳＮＫ／価格未定
※家庭用は全て未定

ゴーストパイロット

●容量：54M　●ジャンル：シューティング●ＲＯＭ完成度：90　％●バックアップ：メモリーカード　●プレイ方法：２Ｐ同時可



ＮＥＯ・ＧＥＯ初のシューティング。縦スクロールの戦争物だ。が、横画面で縦スクロールのシューティングというのは当然問題が出て来る。動き回らねばならない範囲が広がり、自機が大きいままだとつらく、敵の出現パターンやボスの攻撃・大きさなど色々悩むべきところが出てくるはず…。と、この作品をプレイしたときの感想がそれだった。弾が一度にうじゃうじゃっと飛んで来る。自分には弾の動きが読める。何とかよけきれる、と思っても自機のスピードが追いつかない。何だかわからないが自機が大きい。画面の下の方から敵がいっぱい出て来た。これじゃあつらいのも当たり前。おまけに、自機のパワーアップは前方ショットのみで、フルになっても地味なまま。巨大なボスには画面の端に追いやられ、よけきれるはずのない速い弾をあびせかけられる。理論上はノーミスで行けるのだろうし、ある程度のパターンを読めばいいのだろうとは思うが、そこまでプレイする気には、少なくとも自分の場合なれない。

とまあ悪い所ばっかりつっついていると嫌われちゃうので他に気付いたところを数点チェックする。ショット以外のウェポンは派手な爆弾だ。東亜プランのボムを思い浮かべてもらうと良い。４種類あり、どれも万能ではないのだが、面白い動きをするものばかりで、結局これの使い方をマスターできればかなり楽になるだろう。あとは巨大なボス。縦画面が狭いせいで全体を現さないボスなどはＲ－ＴＹＰＥの巨大戦艦攻略を思い出させてくれた。ツェッペリン号なんかも出てたし、とんでもなくデカいボスもいたし…。

4

戦国伝承

SNK／2月12日発売(業務用)／¥32000

●容量：54M●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：90%●バックアップ：メモリーカード●プレイ方法：２Ｐ同時可

２人同時プレイが可能なダメージ制の横スクロールアクションゲーム。丁度、以前のＮＥＯ・ＧＥＯソフト、「ニンジャコンバット」に似たタイプの作品に仕上がっている。何となくジャパニーズなキャラクターたちを仲間に入れて、呼び出して使い分ける。ただし、「ニンジャ～」が、１ステージを通して、セレクトしたプレイヤーのみでしかプレイできなかった短所と、仲間に入れたキャラクターはいつまでも仲間になったまま、という長所を持っていたのに対して、本作品はプレイ中に仲間を呼び出すことはできるものの、その仲間が死んでしまうとそれまでで、もとのキャラクターに戻ってしまう。再び呼び出そうと思っても彼はどこにもいない。どちらが良いかははっきりと言えないが、自分の場合、各キャラに個性があり、それを生かしていた「ニンジャ～」のほうが、プレイしやすかったかな、と思う。

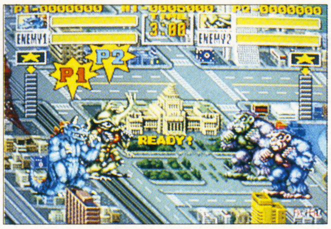
ともあれ、アメリカと日本の感覚をごっちゃまぜにした、良くわからないムードが変なテンションを保ってくれる。バカにしているわけじゃなく、この世界観がポイントだと思う。古くは「双截龍」、最近は「ファイナルファイト」タイプと言われるこの種のゲームが好きな人だったらプレイしてみると良いだろう。

5

キングオブザモンスターズ

SNK／2月発売(業務用)／価格未定

●容量：46M●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：90%　●バックアップ：メモリーカード　●プレイ方法：２Ｐ同時可



簡単に言ってしまえばプロレスゲームなのだが、簡単に言ってしまうには少しもったいないくらいに面白いゲームである。何せ自分の操作するキャラクターが６体のモンスターの中から選べる。どのモンスターも何となく三流っぽい変てこりんな奴らばっかり。ステージが日本の大都市。こーんな変なゲームって貴重だと思う。

様々なプロレス技を使いまくって敵のライフゲージをゼロにしてから３カウントをうばえば勝ちである。勝負を争うのはもちろん楽しいのだが、大技を決めたとき、ダメージを受けたときなどに、モンスターたちがほえたり、肩で息をしたりするのが何とも言えなくモンスターくささと人間くささの中間点を表現している。さらに東京をはじめとするいくつかの大都市で、彼らがあばれまくる。あばれまくって、ビルやドーム球場や、大通りを走る一般民間人の自動車を踏みつぶす。これはクリア時に、災害度や汚染度などの得点として集計される。どうだろう、このセンス。モンスターたちが大暴れすると大地がグラグラゆれまくって、目が疲れるほどでもある。そう、目に限らず、このゲームは自分の体まで疲れてしまう。良い意味で。感情移入ではなくて、身体移入って言うのか。そんな言葉はありません。

8

●みなさんのおかげさまです！

モノリス／発売中(業務用)／¥32000

←マップ上のコマを進めるためのマージャンがメイン

前号でも少しだけ触れたこの作品だが、実際にサンプルでたっぷりと遊ぶ機会があったので、また発売時期が、本題で触れた「ゴーストパイロット」と近いので、少し再び紹介しておく。

とりあえずマージャンをする。で、勝てば得点に応じて、スゴロク上のコマを動かすことができる。コマが止まったポイントによって色々なイベントがあり、そこでたまにもらえるアイテムは、マージャンをする上で役に立つものばかり。

自分は実はマージャンを知らない。そこでＳＮＫの女の子に一手一手やさしく教えてもらってやったのだが、彼女いわく、マージャン自体は簡単にできているとのこと。ただし、スゴロクマップ上に、１発でゲームオーバーになってしまうポイントが少なからず配置されているのが実は何よりシビアである。プレイはしやすい。

ところで、ちょっと話は違うが、先月ここで紹介したもう１本のソフト「ラギ」の発売が大幅に伸びてしまった。今のところおおよその時期もわからないとのこと。

＊　＊　＊

ちょいとここでお知らせ。ＮＥＯ・ＧＥＯとＭＶＳ（アーケード）の発売日は今まで同じだったのだが、実は今後ある事情によって、アーケード版発売後、３～６ヵ月のブランク（これは現時点では未定）をおいてからＮＥＯ・ＧＥＯソフトの販売およびレンタルを開始する方針をとる予定。ちょうど映画のビデオ化のような感覚で進めていくつもりだとのこと。内容的に家庭用はそれなりのアレンジを加えたものになる可能性が高いという。その場合メモリーカードの価値を心配してしまうが、とにかくハード所有者にはツライ話だ。

そこでこのコーナーもしばらくお休みだ。数ヵ月後にラインナップがそろったころに再び復活することになりそうだ。

今月の10本!!

Hot Game Review

Best choice for game players

●SFC●ジャンボ尾崎のホールインワン／46
●F C●ダークロード／47
●F C●虹のシルクロード／48
●F C●ダブルドラゴンIII～ザ・ロゼッタ・ストーン～／49
●P C●マンホール(CD-ROM)／50
●P C●レジェンド オブ ヒーロートンマ／51
●M D●スーパーバレーボール／52
●M D●レッスルボール／53
●M D●シーザーの野望／54
●G B●鬼ヶ島パチンコ店／55

このコーナーではみなさまからの投稿原稿をお待ちしております。'90年12月以降に発売されたソフトで、プレイしてみておもしろかったもの、感心させられたもの等について以下の文字数でレビューしてください(以下P46～P55を参照してください)。採用者には当社規定の原稿料をお支払い致します。
●16文字詰で115行。12文字までの小見出しを文頭に1つ(文中に小見出しをさらにつける場合は1つにつき本文2行ずつ減らしてください)。●第1回締切は3月4日(消印有効)
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER／編集部レビュー係

Illustration ACHIYA

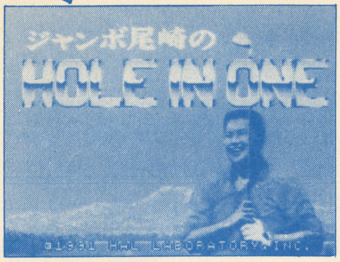
FC…ファミコン／SFC…スーパーファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ の略です。

SFC

HOT GAME REVIEW

ジャンボ尾崎のホールインワン

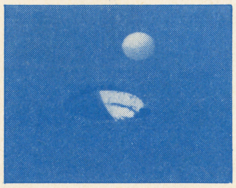
文・藤森英明

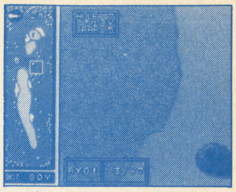


■ハル研究所　■2月23日発売
■¥8900(税込み)

スーパーファミコンにゴルフゲームが登場。しかも"ジャンボ尾崎"の冠を伴って。では、どこがジャンボかというと、まず、ジャンボ尾崎の監修によるゴルフコースをゴルフ場設計CADで入力するという本格的なコースセッティング。そしてジャンボとの対戦モードを持ち、ジャンボに勝つとメタルウッド（J's metal）がプレゼントされる点。一度もらえばどのモードでも使用可能で、通常のドライバーより飛距離が伸びるというスグレもの。まさに気分はジャンボなのだ。

●容量：8M
●ジャンル：スポーツ
●ROM完成度：100%
●バックアップ：なし
●プレイ方法：1P～2P





↑プレイ画面のレイアウトは、オーソドックス。左にコース全体図、右は2Dのプレイ画面
←きわどいカップインはクローズアップ画面で見せてくれる。ドラマチックな演出なのだ

2D派それとも3D派!?

ゴルフゲームを大きく分けると2D（鳥瞰図）ものと3D（ゴルファーの視点に近い）ものとの2つに分類される。

同様に2Dと3Dとに分類されるゲームとしてはモータースポーツものがある。最近はF1人気でけっこうな数のモータースポーツゲームが登場しているが、ボクはモータースポーツに関しては3Dのほうが断然面白いと思う。というのは、F1などにセットされている車載カメラが威力を発揮し、ドライバーが見ているシーンがテレビ画面に映し出され迫力の映像を見せてくれるからだ。モータースポーツをシミュレートする場合、やはりドライバーの視点にどれだけ近づけるか、そして自分がどれだけレーサー気分に浸れるかがポイントとなるわけだが、そういう意味で3Dもののほうが優れている。たとえばスピード感ひとつとっても時速300kmを2Dで体感することは不可能だが、「F－ZERO」に見られるように3Dではその高速感が表現できる。

では、ゴルフゲームもゴルファーの視点に近い3Dもののほうが優れているかというと、必ずしもそうとはいえない。

モータースポーツとゴルフの決定的な違いはプレイヤーが、モータースポーツの場合連続的にドライブしているのに対し、ゴルフではショット（パット）するときだけ参加するという非連続性であるということ。

ショット以外の部分つまりショットされたボールが飛んで行く軌跡を2Dで表現するか3Dにするかがゴルフゲームのポイントの1つとなる。

ゴルファーは、実際にショットしたボールがいったいどのくらいの飛距離が出たのか、キャリーがどのくらいでランのころがりはいくつか、フェードがどの程度かかったか、あるいは、傾斜によってどの程度ころがったか等、打ったボールに対する情報はできるだけほしいものだ。

こうした情報をゴルファーに伝えるには3Dより2Dのほうが優れている。実際のゴルフコースでゴルファーが見ている光景（情報）をすべてテレビ画面に押し込めること自体無理がある。逆に鳥の目でボールを追いかける（鳥瞰図）の場合、ゴルファーは実際見ている以上の情報をもたらしてくれる。最近ではゴルフ中継もこの鳥瞰図を重視するようになって、クレーンや飛行船からの映像を使用するようになってきた。

というようなわけで、ボクは2Dものに軍配を上げるわけです。

シミュレート精度は高い

さて、以上のような視点に立って「ジャンボ尾崎～」をプレイしてみる。ショットは①方向を決める②ボールの状態（ライ）の確認③クラブ選択④スタンスの決定⑤ショットの順で行なう。この中で曲るボール等（フェード、ドロー）はスタンスの方向で決定する。ショットはショットインジケーターによるボタン3回押し方法。ショットはゲームによってさまざまな方法があり一長一短。ただ、ゴルフゲームは2Dがいいと言ったが、ことショットに関しては3Dでもうちょっとリアルであってほしかった。

さて内容のほうだが、かなりよくシミュレートされていると思う。例えばクロスバンカーでのボールの状態によって使用クラブを使い分けなければならない。中央あたりだと5Iでも脱出できるが、アゴ近くでは脱出できない。木の根元でのショットも方向によって木に当たる当たらないの判定にも違和感がない。コースもトリッキーなものでなく、本格派といえるのではないだろうか。

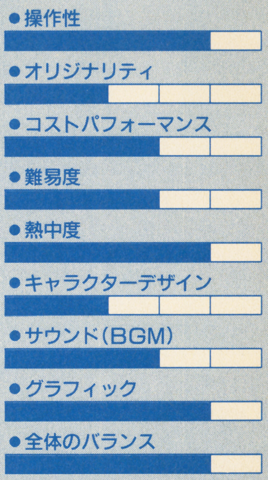
例えば、このコースではティーショットがかなり重要になっている。ティーショットでいい位置に運べば、ミドルコースではピンをショートアイアンで攻めることができるし、ロングコースでは2打でグリーンにオンすることも可能となる。

しかし、もしミスするとそこにはガードバンカーやラフ、林などのハザードが口を開けて待っている。勇気と正確なショットが要求されるコースなのだ。

また風の影響もかなり微妙なものがあり、高いボールのときには風の影響を受けやすく、低いボールではそれほどでもない。だからドライバーショットの場合、最初のうちはそれほどでなくても、後半になるほどに風にあおられて曲がってくることもしばしば。だから、ショットは風の影響までしっかり計算したものが要求される。

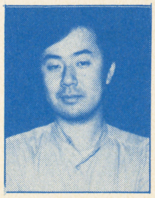
勝利のためには運ばかりでなく、正確なショットと精密な戦略が要求されるコースなのだ。

評価表



全体的にみると良くまとまったゴルフゲームだと思う。が、できればもうちょっと遊びがほしい。ショットするゴルファーが実に味気ないのは改良の余地があり。キャラクターの「2」はその点がマイナス。ホールインワンなどの会心のショットはパスワードによって再現可能。が、バックアップバッテリーがないので、スコアを残そうとしたらスコアカードをつけなければならない。これが本物っぽくていいと思うか、面倒だと思うかはプレイヤーしだい、か。

（投入時間／8時間）



藤森英明

「F－ZERO」のミュートシティーで2分2秒の壁が切れない。若者たちは2分を切ろうとしているのに。この2秒の差に10年の老化を感じたくはないが!?若干落ち込んでいたところに「ジャンボ～」のサンプルが届いた。これでゴルフシーズンまで、戦略のお勉強はばっちりのはず。あとは、技術を磨くだけだが、これぱかりはゲームでは無理か。

©1991 HAL LAB.

FC

HOT GAME REVIEW

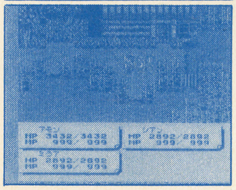
ダークロード

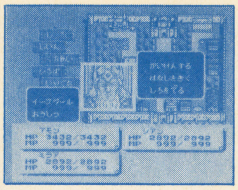
文・手塚一郎

■データイースト■２月下旬発売
■￥6800（税抜き）

数多くのシナリオを持つRPG。街と各シナリオの舞台が完全に分離しているため、必然的に経験値稼ぎが排除され、冒険だけに没頭できるようになっている。冒険者は戦士もしくは魔術師といった職業以外にも街での職を持つことが可能。これによってキャラクターは人間らしさと、ゲーム上における利点とを併せ持つことになった。各シナリオは謎解きがメインの一本道タイプだが、所々に隠し味があり、それらを発見することで違った展開を味わうこともできるようになる。

●容量：1M+2M
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：100％
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：１P専用





↑街は一画面に収められており、歩きまわるのではなく、左右のメニューを選択し、施設に入る
←街の人からの依頼を受けると冒険に出ることができる。フィールドはトップビュータイプだ

もしも、の楽しさ

もしも――

人間ならば誰だって、こう考えたことがあるはずだ。例えば、学校のテストで失敗してしまった時とか、好きな女の子にふられてしまった時。それから怪我をしてしまった時。

だから、ぼくたちは考える。

もしも――

もしも、テストの前にあの部分を勉強しておけば。もしも、事前に彼女の気持ちを知っていたら。もしも、横断歩道を渡る時に車に注意していたら。考えれば切りがない。しかし、考えてしまう。

もしも、と。

こういったことは、何も現実の世界にばかり限ったことではない。ぼくたちの大好きなゲームでも思うことだ。あの時に〝やくそう〟を使っていれば――とかね。だけど、そういったことが後悔からしか感じられないのでは悲しい。成功か失敗しかないなんて、やっぱり魅力に欠けると思う。一番楽しいのは、成功しつつ「もしも」と考えさせるゲームなのではないだろうか。遊んだひとによって展開が変わってくるなんて、考えただけでもワクワクする。誰が遊んでも同じ展開になるゲームを否定するわけではないけれど、そうではない、パーソナルな展開を持つ作品も捨て難いのである。

雑誌の攻略を読んでしまっても楽しめる、一度解いてしまってもまだ楽しめる――そんな作品が発売されないものだろうか。パソコンではプレイするたびにシナリオや迷宮のマップが変化する「ティル・ナ・ノーグ」や「ローグ」などがあって、ぼくは死ぬほど遊びまくったのだが、こういった楽しさを持つ作品をファミコンでは遊べないものだろうか。と、そう思っていた矢先の「ダークロード」だった。

「ダークロード」は分類するならば「ソーサリアン」タイプであろう。数多く用意されているシナリオは出発地点の街から完全に切り離されており、だから余計な戦闘は排除され、キャラクターのレベルアップはそのシナリオをクリアしたことで得られる大量の経験値によって行われる。つまり、基本的には経験値稼ぎが存在しないわけだ。

キャラクターは、戦士もしくは魔術師といった冒険者としての職業以外にも、街における生活レベルでの職業を選択することができる。これも「ソーサリアン」コンパチだ。街での職業は兵士や農夫、商人、医者などの他に学者や鍵師なんてのもある。これらは選ばなくてもいいのだけど、職に就いておいてから〝時を進める〟コマンドで時間を進めると、その職業に見合ったパラメータの上昇や下降があったり、賃金がもらえたり、さらに特殊なスキル（技術）を習得したりも可能となる。

このスキルの存在が「ソーサリアン」と違うところで、例えば〝シューティング〟のスキルがないことにはショートボウが使えなかったり、〝ランゲージ〟を習得していないと古代文字の解読ができないなど、展開にメリハリを与えている。

こういったスキルによるパーソナルな展開もさることながら、シナリオ面でも大きな仕掛けが施してある点を評価したい。

例を挙げよう。後半のシナリオで、ある女性に行方不明になってしまった恋人を捜してほしいと頼まれる。その女性は途中までパーティと一緒なのだが、これ以上は危険と判断し、近くの小屋に置いていくことにした。そして、パーティは恋人の男性を発見するが、何と彼は魔法によって怪物に変身させられてしまっていたのだ。そして、パーティは彼の魔法を解くためにさらなる冒険をはじめるのだが、ここである考えが浮かぶ。もしも、怪物の姿をしたこの男を彼女の前に連れていったら、どうなるのか、と。

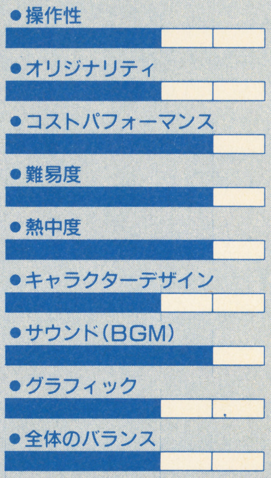
これが「ダークロード」の楽しさだ。何も考えずに遊ぶのでは、このゲームは普通のRPGに過ぎない。しかし、細かい部分に注意しながら進めていくならば、他の作品にはない楽しさを味わうことができる。

遊び方によっては出会うことのないシナリオがあったりする点もおもしろい。設定したすべてを遊ばせようとするケチなゲームが多い中、この根性の入った作りは感動に値する。どう遊んでもらっても結構です、という開発者の自信がうかがえる。

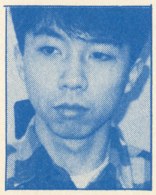
こういったタイプの作品は初めてということもあってか、システム的に少々難があり、人によっては遊びにくさを感じるかもしれないが、それを我慢してでもプレイする価値があると思う。ぜひ遊んでほしい。

もしも、この続編が創られるならば、必ず名作になるだろう。

評価表



操作に少々難があるために3。オリジナリティは「ソーサリアン」の存在が響いて、やはり3。コストパフォーマンスに関しては、何度も遊ぼうという気を起こさせてくれることから4にした。残りは、まあそういうことです。点数をつけてみたら割と辛いような気がするけれど、このゲームの素晴らしい点は上記の9つの項目にはあまり関係がないので仕方ない。本文を読んでもらって「ダークロード」の凄さが伝わればいいのだが、と感じる。　（投入時間／30時間）



手塚一郎

本文に関係ないが、ぼくの姉は究極にゲームがヘタだ。正月、実家に帰った時にスーパーファミコンで遊ばせてみたら、やっぱりヘタだった。コントローラが使えないのである。「F－ZERO」をやればドカドカぶつかりまくって爆死。ピットで止まって補給しなくちゃやってられない。やっとゴールしたらタイムは4分。すごい。でも楽しそうだったなあ。

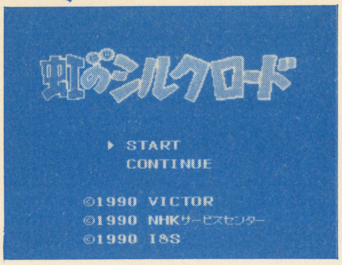
©1991 DATA EAST CORP.

FC

HOT GAME REVIEW

虹のシルクロード

文・赤松直人

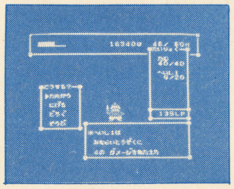


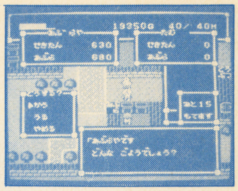
■ビクター音楽産業■２月22日発売
■￥7500（税抜き）

悪大臣の陰謀によって父親を殺され、国を追われた幼い王子が、国を取り戻すために広大なシルクロードへと旅立っていく。シルクロードのあちこちには、王家の証である「虹の鏡」が７つに分けて隠されており、その鏡を探し出すことが大きな目的となる。

経験値の設定はなく、キャラクターはアイテムを買って装備することでパワーアップする。しかも、買い物をするためのお金は、すべて商売をして稼ぐという一風変わったＲＰＧなのだ。

●容量：３Ｍ
●ジャンル：ＲＰＧ
●ＲＯＭ完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：１Ｐ専用





↑どこの店で、何が高くて何が安いか。より多くの儲けを得るためには、市場調査が大切だ
←基本的には主人公の１人旅。兵隊を雇うのも動物を買うのも、すべてはお金しだいってわけ

初のお買い物RPG登場！

「もうかってまっか？」

「ぼちぼちでんなあ」

どうも、わてが浪速の商人だす。（しょうにんじゃなくて、あきんどと読んでね）

いやいや、失礼しました。昔の漫才じゃないけど、最近は人に会うたんびにこんなアイサツをしてる有様で。それもこれも虹シルがいけない。元来がのめり込んじゃう性質なので、虹シルをやっているうちに、いつの間にか身も心も商人になっちゃうんだよね。そのうち、ゲームにのめり込みすぎて行商の旅に出るかもしんない。今日は東に明日は西に、流れ流れての商人稼業もまた人生かな、みたいな。あーいけない、また現実とゲームの区別がつかなくなってきたあ！　いったん気分を落ち着けて、と。

閑話休題。

古くからＲＰＧでは、お店での買い物ってのも楽しみの１つになっている。なかには、買い物するのが楽しいからＲＰＧをやってる、なんて人もいるほどだ。

お店に並んでいるアイテムがどうしても欲しくてお金稼ぎをしちゃったり、次の町では何を売っているんだろうとついつい先を急いじゃったり。そんな経験は、ＲＰＧの好きな人なら誰でも１度くらいはしてるはず。で、始めのうちはキャラクターを強くするために買い物をしてたのが、いつの間にか買い物をするためにキャラクターを成長させてたりして。これじゃ、どっちが本来の目的だったのかわかりゃしない。でも、わかっちゃいるけどやめられないんだよな、これが。

とまあ、お買い物が非常に楽しいのはわかった。それなら、物を買うだけでなく、売って儲けることもできたらどんなに楽しいことだろう。つまり、商売のおもしろさってやつね。そこでいよいよ、虹シルの登場となるわけだ。

とかく商売はおもしろい

虹シルは、商売をメインとしたＲＰＧだ。今までのＲＰＧでは戦闘の果たしていた役割が、虹シルでは商売に置き換えられている、と考えてもらえばいいだろう。

虹シルにおける商売の仕組みを簡単に説明しておくと、まずアイテムには、通常のアイテムのほかに、商品と呼ばれる特殊アイテムがあって、店によって違う値段で売られている。この商品を、安く売っている店で仕入れ、高く買ってくれる店で売りさばく。そうして、差額分のお金を稼いでいくわけだ。ゲームとはいえ、実際の商売とほとんど変わらない仕組みなんだよね。まあ、だからこそおもしろいんだろうけど。

あと、商売の許可証を手にいれることで取り引きできる商品が増えたり、動物を買うことで１度に持ち運べる数が増えたりと、とにかく商売に関するシステムは良く考えられている。商いの楽しさだけでなく、苦労までも感じさせてくれて、ミョーにリアルなんだよね。虹シルをプレイすると、商売ってのはおもしろいもんなんだなってわかるよ。

ほめすぎてゴメンナサイ

実を言うと、オイラはちょっとだけ虹シルの製作に関わってるんだよね。だからと言って、ここまでの話は決して身びいきばかりってわけでもない。そりゃあ、多少は甘めかもしれないけど。

とか言ってたら、虹シルの製作にオイラよりも深く足をつっこんでる、ウチの社長の亀仙松ちゃんが、いきなり乱入してきたぞ。

❂　❂　❂

亀松「虹シルの原稿を書いとるそうじゃないか。どれどれ、虹シルのことなら何でもワシにまかせなさい」

赤松「まったく、こーゆーときだけ目ざといんだからなあ」

亀松「んっ、何か言ったか？　とにかく虹シルはいいゲームだぞ」

赤松「どんなとこがいいんすか」

亀松「フツー、どんなにいいＲＰＧでも、最後の方ではお金が余っちゃうもんだけど、虹シルではそんなことがない。最後の最後まで、お金を有意義に使えるから、稼いだお金をムダにしないですむってとこかな」

赤松「目のつけどころが経営者らしいっすね」

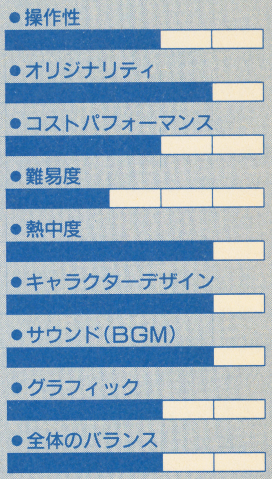
亀松「ストーリーにしばられずに進めるってところとか、自主的に方向性を変えていけるとこなんかも、プレイヤーとしてみればウレシイと思う。ドキドキしながら遊べるよ」

赤松「ほめすぎじゃありません？」

亀松「何を言っとる。次のボーナスは虹シルの売り上げしだいだぞ」

赤松「それじゃあ、もっとほめちぎりましょう」

評価表



オリジナリティという点では、非常に評価していいゲームだと思う。商売ＲＰＧなんて、ちょっとした冒険だよね。

商売を楽しめるようにと、難易度はチョイと低め。親切ってわけではないけれど、ひっかかることなく、スムーズに進めるように作られている。それだけに、余計なことにわずらわされることなく、商いに熱中できるわけだ。

キャラクターやＢＧＭは、いかにもシルクロードっぽくて良いね。

（投入時間／開発期間込み80時間）

赤松直人

1962年生まれ。本誌「ファミコン必勝本」時代から、バグボーイクラブ等で活躍。ＲＰＧを得意ジャンルとし、「ドラクエマスターズクラブ」「誌上ＲＰＧ」の中心ライターでもある。超多忙なスケジュールのストレス解消法はカラオケ。尾崎豊や浜田省吾の歌が得意で、マイクを持つと離さないとか。編集プロダクション・キャラメル・ママに所属。

©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INK.／NHKサービスセンター／I & S

FC

HOT GAME REVIEW

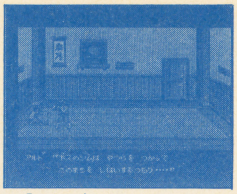
ダブルドラゴンIII～ザ・ロゼッタストーン～

文・杉森 建

■テクノスジャパン■2月22日発売
■￥6200（税抜き）

リアルなキャラクターが、過激な格闘技を駆使して敵と闘う「ダブルドラゴン」シリーズの第3弾。今回はキャラクター同士の会話シーンや、謎の秘石「ロゼッタストーン」を求めて世界各地を旅する、というバックストーリーなど、物語性が重視されたつくりとなっている。おなじみの2人の主人公に加えて、ゲーム途中で新たな2人の仲間と出会い、キャラクターをチェンジして戦うこともできるという新システムが導入された。2人同時プレイも可能。

●容量：2M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：なし
●プレイ方法：2P対戦・協力可



↑「ネオ・ブラック・ウォリアーズに道場が！…」ビリーは旅の途中立ち寄った道場で……
←ビリーとジミーの2人協力モードと対戦も可能なモードの2モードがある。親切

スーパーファミコンを手に入れた

みなさん、スーパーファミコンは入手されましたでしょうか？

僕は手に入れました。それも予約や行列いっさいナシで。いやー、こういう時ほどゲーム業界で仕事をしてて良かったと思うことはありませんね。「ドラクエIV」の時も、発売前日の夜、TVのニュースで中継されてるヨドバシカメラ前の行列の映像と、「ドラクエIV」の画面を切り換えつつ、ウヒョウヒョ言いながらコタツに入ってプレイしてましたから。

こんな事書いてると、完全にイヤミですね。スイマセン。でも、別にタダでもらったわけじゃありませんよ。お金はちゃんと払ってます。それも定価でね。

で、そのスーパーファミコンを買ったとたん、16ビットの魔力でしょうか、もうプレイしまくり。そのせいで全然旧ファミコンの方では遊ばなくなってしまいました。

しかーし！　魅力あるソフトさえあれば、ハードは復活します。それがあの「ダブルドラゴン」シリーズの第3弾とくれば、その資格は充分。

「ダブルドラゴン」は、パンチとキックで敵を倒す、格闘モノってジャンルのゲームですが、さて…。

格闘ゲームの魅力

そもそも、格闘モノの魅力とは、多彩かつ華麗な技で美しく敵を倒し、あたかも自分が悪党とケンカをしているかのような感覚を呼び起こさせるところにあると、僕は思います。弾を撃って攻撃するシューティング等に比べて、プレイヤーの感情移入度はかなり高いはず。

そして、その感情移入度をさらに上げるために、メーカー側はリアルさを追求します。グラフィックやサウンドなどももちろんですが、格闘技に欠かせない要素は、敵との「間合い」です。主人公の手足の長さに応じた攻撃の「間合い」。

グラフィックで描かれた主人公のコブシが敵の体にメリ込めばヒット。これは理にかなっています。リアルですね。敵キャラ側の攻撃も同じ。リアルです。しかし、これでは主人公の手足がサルの様に長くない限り、相手との攻撃の間合いが対当の距離になってしまいます。現実の格闘ではそれは当然ですし、それでいいのですが、ゲームの場合はどうでしょう。プレイヤーは確かに敵に当たるようにパンチを放ったのに、相手のキックの方を先に喰らってしまう、なんてコトがしょっちゅう起こります。いや、それがリアルさであり、格闘のダイゴ味だという人もいるかも知れません。でも、そのシビアな間合いをとるために行う、「主人公と敵との足元のラインが並ばないように半キャラずらして闘う」みたいな非常にゲーム的なアクションが、「リアルさ」を追求したあまり発生してしまうとしたら、それは本末転倒ってやつではないでしょうか。

格闘ゲームよ、大味であれ

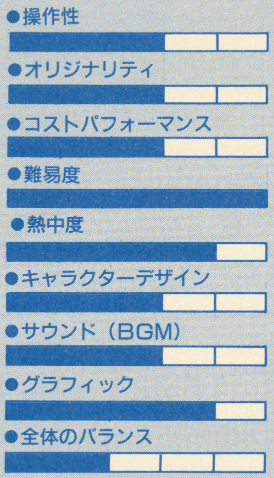
だいたい、主人公キャラが敵より弱い、あるいはあまり強くないゲームはイライラします。ソーカイ感がありません。やっぱり、遊ぶ以上は自分の方が強くあって欲しいですよね。ですから、いいんですよ大味で。自分の攻撃が多少正確でなくても当たってくれるような、敵と対等でなく、若干プレイヤー側に有利な大味さ。これです。

さて、今回紹介するテクノスジャパン社の「ダブルドラゴンIII」は、とっても難しいゲームです。その理由は今までに書いた様な事によるものと思われます。とにかく、自分の攻撃をヒットさせるのが難しい。また、特殊な操作によって豪快な必殺技を繰り出すことができるのですが、これにも微妙なタイミングが必要だし、必殺技の成功率が低いというのは、「くそうッ、ここでこの技を使ったらオレは死んでしまうかも知れないィッ！　しかし、ヤルしかないんだァァッ！」というキンパク感の発生には役立ちますが、見た目のハデさほど威力がないので結局あまり技は使わずじまいになってしまいます。どうせなら、敵を一撃で成仏させる位の強力技にするか、あるいはもっと使い易くして欲しかったです。

こんなことばかり書いてると、なんか出来の悪いゲームの様ですが、そんなことはないんですよ。なんといっても2人同時プレイが可能だし、シリーズ物の強みで、主人公のキャラを新しいキャラにチェンジして戦えたり（特に中国人のチンさんが気に入ってしまいました。1人だけミョーにブサイクでおかしい）と、お買得な要素がタップリ入ってます。

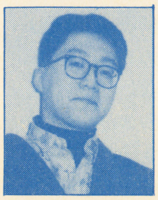
好きなゲームほど細かい欠点が気になるってヤツですか。もうちょっと難易度が低ければ… 惜しいです。

評価表



とにかく難しいです。それでも熱中度の評価が高いのは、ひとえに2人同時プレイを実現していることにつきます。テクノスジャパンのゲームは、こういうユーザーに対するサービス度が高くてとても好きなのですが、やはりそれならば難易度も下げて、2人が一緒にエンディングまで行けるようにして欲しかったです。一方のプレイヤーがゲームオーバーになって、あとは人のプレイをぼーと見てるだけ、ってのは悲しいですからね。

（投入時間／約4時間）



杉森建

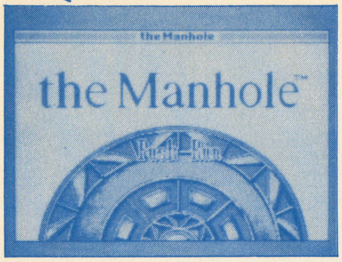
本誌「クインティ」でお馴染みのマンガ家兼イラストレーター兼ゲームライター「クインティ」に続き、現在はスーパーファミコン用ソフト「ジェリーボーイ」の制作に心血を注いでいる。今年は「クインティ」の単行本制作と、ゲームの完成を2本柱に、全精力を傾けたいと、意欲を燃やしている。

©1990 TECHNOS JAPAN CORP.

HOT GAME REVIEW

マンホール

文・佐山アキラ



■サン電子　■3月上旬発売
■¥6500(税抜き)

なんとも説明するのが困難な、一応アドベンチャーに分類されるヘンテコリンなゲーム。プレイ上の制限は0に近く、コンピュータの中に構築されたファンタジックな世界をプレイヤーが自由気ままに往来するわけだ。アメリカナイズされたグラフィックとサウンドが意見の別れるところだが、ゲーム自体の出来は◎。子供もそうだけど、くたびれきったおじさんたちにこそプレイしてもらいたい。テーマは「おじさんたちよ童心に返れ」かな（笑)。

- メディア：CD-ROM
- ジャンル：ETC
- ROM完成度：80%
- バックアップ：なし
- プレイ方法：1P専用

↑マンホールからにょきにょきと豆の木が伸びていく。この木を登って行くと不思議な世界が
←この世界には、さまざまな住人がいる。ウサギにカメにペリカン…、ミョーなやつばかりだ

こいつは絵本てやつですかい?

今でもあるのかどうか知らないけれど、ぼくが幼児だったころに「飛び出す絵本」というシリーズの絵本が売り出された。紙の表面に細工がしてあって、ページを開くと、紙面の細工された部分が持ち上がって、お城だとか動物だとかになるやつだ。

絵本の内容自体は、「白雪姫」とか「眠れる森の美女」といったメジャーなおとぎ話がメインでたいしたことはなかったのだが、本が立体的に浮かび上がってなおかつ動く（お猿さんの尻尾を引っ張ると、顔が動くとかね)、ということは子供だったぼくにとんでもない衝撃を与えたのである。とくに「動く」という部分にぼくは心を動かされた。もうね、とにかくね、ホントにね、「動く」はスゴかったのよ。

『マンホール』は絵本である、とトートツに断言してしまう。ストーリーがあるわけでも、目的があるわけでもないけれど、これは絶対に絵本なのである。コンピュータの中にとじ込められた、自分で話を動かしていくことのできる絵本なのだ。

えっ、どうだい？「動く」だけでもスゴイのに、この絵本は「喋る」し、自分で「働きかける」をしなければならない絵本なのであり、自分の想像力が涸れつきない限り、どんな「読み」方だって許される絵本なのである。もうはっきりいって、ぼくは感動したね。おじさんになりつつある青年として一言いわせてもらえば、こんな絵本を「読む」ことのできる今の子供たちは実に羨ましい存在だなあ、とちょっぴり嫉妬してしまったりもするのである。

すべての年齢の子供たちへ

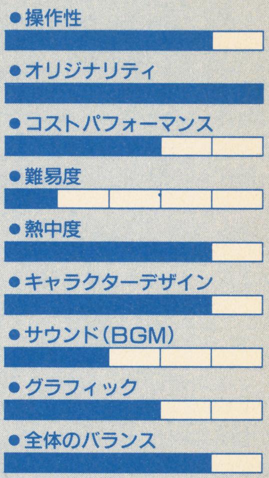
『マンホール』はべらぼうに自由度の高いゲームである。制約なんてまるでない。それこそ思いつく限りのあらゆることを試してみることができる。経験値もゴールドも目的もエンディングもない。プレイヤーはただただこのアメリカンなファンタジック・ワールドの中を気ままに往来していればいいのだ。これは気持ちいいぞお。普通のゲームじゃ、ぼくらはある程度までゲームの作り手の思惑の中でプレイしなければならなくて、ぼくなんかは時々妙にいらついてしまったりする。でもこのゲームではそんなことは決してない。

よく、自由度の高いRPGなどの評価で「途中から何をしていいかわからなくなる」というのがあるけど、この『マンホール』自体に目的なんかないんだから、そんな心配なんてさらさらない。

プレイヤーがやらなければならないたった1つのことは、一番最初の画面でマンホールにカーソルをあわせてクリックすることだけだ。するとマンホールの蓋が開いて、中からニョキニョキとおっきな豆の木が伸びてくる。君は上を目指すか？それともマンホールの中に潜り込んでみる？　どっちを選んでもそれはプレイヤーの自由。ぼくはどちらに進むのも気に入らず、なにげなくマンホールの脇にある消火栓をクリックした。そうしたら、なんと消火栓自体がひとつの建物になっているではないか!?　例によって酒を片手にプレイしていたんだけれど、思わず「うひゃあ」と叫んでしまった。気持ちのいい驚きってやつだ。マンホール世界には亀だのあざらしだのドラゴンだのの奇妙なやつらが棲みついていて、それぞれがそれぞれの反応でプレイヤーをもてなしてくれる。ぼくはすっかり図体のでかい子供になりきって熱中してしまった。明日の仕事のことも、好きな女の子のことも忘れ去って。

ゲームを立ち上げるときに「すべての年齢の子供たちへ」という文が出てくる。この文章をクサイと感じるか、いいなあと感じるかが、このゲームを楽しめるかどうかの基準になるんじゃないかと思う。本誌の読者のみなさんにはゼヒ、いいなあ、と感じてもらいたいものだ。アメリカ人ってのは全体的にはイヤなやつらだけど、こと「夢」を遊ぶってことに関しては、逆立ちしても勝てないような気がする。日本人の体質がそうだといってしまえばそれまでだけど、あまりにもぼくらの遊びは貧しすぎるからね。『マンホール』はよくできたゲームであり、よくできた絵本だ。唯一にして最大の欠点は会話ができないこと。J・B・ハロルドのときとおんなじことだけど、こういうときにはキーボードが恋しくてしかたがない。でもパソコンで『ウィズV』をプレイしてたときはキーボードぶちこわしてやろうと思ったから、どっちもどっちなんだろう。とにもかくにもこの『マンホール』、自腹を切って買うだろうことは確実なのである。

評価表



キャラデザイン、サウンド、グラフィックに関しては、プレイヤーの好みに任せるしかないかなあ。個人的にアメリカの音ってジャズとブルースしか好きじゃないので点数が低くなってしまった。ソウルのないブラックミュージックなんて屁だからね。操作性も、カーソル動かしてクリックするだけなので5でもいいんだけどなんとなく4です。いいかげんなヤツでゴメンネ。オリジナリティはゆうことなし。日本人には絶対に作れないゲーム。(投入時間／約5時間)

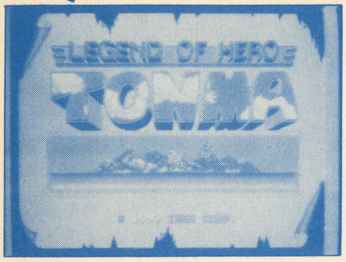
佐山アキラ
10年振りにサッカーをすることになってしまった。昨年の超素晴らしかった「トヨタカップ」のせいなのだが、こちとらヘヴィスモーカー＆ドリンカーときてるから、体力が心配なのである。運動っちゃ、自宅から新宿まで飲みに行くサイクリングだけだもんなあ。ま、なんとかなるでしょ。明日シューズを買いに行く。もちろん、フリット・モデルさ。

the Manhole is atrademark of Cyan ©1989 Activision. used under license from Activision. All rights reserved. ©1990 SUN ELECTRONICS

PC

レジェンドオブヒーロートンマ

文・山下武師



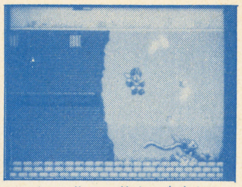
■アイレム　■2月下旬発売
■￥7000(税抜き)

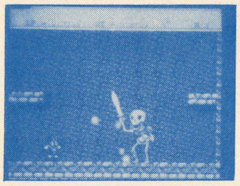
業務用から移植されたアクションシューティングゲーム。2人交替でプレイ可能。

悪の島「前人未島」に英雄トンマが乗り込むというストーリーで、横スクロールや縦スクロールで構成された各ラウンドを進んでいく。

ラウンド内にはパワーアップアイテムがあり、それを取ることによって自機の弾が3段階にアップする。その他に、バリアや誘導弾などの付加アイテムもあり、連続して取ることでパワーアップするものもある。

●メディア：Hu-CARD・4M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：なし
●プレイ方法：1P、2P





↑ゲーム作りの基本に忠実なスクロールタイプのアクション。1面は横スクロールのステージ
←最初のボスキャラは巨大なガイコツだ。動きは速くないが、剣の先から誘導弾を撃ってくる

移植ではあるけれど

このゲームをプレイしてみて、ある疑問がふっと頭の中をよぎった。

「あれ、業務用ってこんなゲームだったっけ？」

それは悪い意味での疑問ではない。結構面白いのである。かといって業務用がつまらなかったわけではなく、それ以上にこのＰＣエンジン版がよかったということである。

オリジナルの業務用がゲームセンターに登場したのは89年の夏頃。約2年くらい前のことである。そうしてみると、移植されるまでの期間は相当長く、何故いまさら移植を、という疑問がわいてこないでもない。

業務用は結構根強く市場に出回っていたが、大きなヒットを飛ばしたということもなければ、全く売れなかったということもなかった。ゲームシステムは無駄な贅肉を削除した非常にシンプルな造りで、バランスも取れていた。しかしシンプルすぎたゆえに同時期に出た他のゲームにうもれてしまい、めだったヒットにはならなかったのだ。

このゲームは業務用とほぼ同じ仕様で移植されている。差があるといえばグラフィックぐらいだ。移植としてはうまくいっている。しかし、それだけの理由では上記のような疑問は生まれてこないはず。

業務用のゲームを移植する際、家庭用のハードには限界があるから、業務用を本当にそっくりそのまま真似するのは土台無理な話である。そのため、移植をするときには全ての面で何らかのアレンジを施さなければならない。

業務用からの移植物によくありがちなことで、外見上（システマチックな部分も含めて）は確かに家庭用向けにアレンジされている。しかし、見た目だけではわからない、細かいアルゴリズム的な部分がおろそかになっていることが多い。しかたがないと言ってしまえばそれまでだが、外面だけを取り繕うより、内面にもっと重点を置かなければ、どんなゲームを作っているのかわからなくなってしまうのではないだろうか。

このゲームのよさはそこにある。内面的なアルゴリズムの部分が、家庭用ハードの能力を充分に生かしてアレンジしてあるのだ。

「いいゲーム」ではある

このゲームを移植物ではなく、ひとつのゲームとして捉えても、それなりによくできている。

簡単そうに見えて、実は思った以上に難しい。冷静な判断力が必要なために自然と神経がゲームに集中している。しかしこのことは、「いいゲーム」だと思わせる必要不可欠な要素であるから、含まれていて当然のことではある。

そして思った以上に難しいとはいっても、最初から鬼のように難しいわけではなく、面を追うごとに難易度が上がっていくのである。力技で押していくのではなく、じっくりと時間をかけてプレイすればクリアは必ずできる。ゲームバランスもよく取れている。家庭でじっくり挑むには丁度良いくらいに仕上がっている。

ここではたと気がつく。

確かに、「いいゲーム」たる条件は充分とまではいかなくとも含まれているし、どう考えても「つまらないゲーム」とは言えない。しかしどうしてもこのゲームに関しては「ここが面白いんだ！」という部分が出てこないのである。

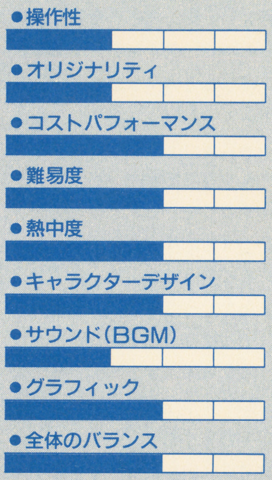
「このゲームのここが面白い」といえるのは、そのゲームが他の物にはない突出した部分があるからだ。はっきり言ってしまえば、この『トンマ』にはそれが無い。さきほどの「いいゲーム」たる条件がバランスよく含まれているからこそ、漠然と全体的にみて「面白い」とは言えるし、ゲームをプレイしている間は結構夢中になっている。だが、プレイし終わって、改めてどこが面白いんだろうと考えてみると、思わず首をひねってしまうのである。

面白いといえば、各ラウンドにつけられた「いのち崖」などのダジャレの名前が結構笑えたが、それはただ単にインパクトがあるというだけで、慣れてしまえばどうということはないし、それは突出した部分ではない。

ビジュアル的な面に関しては、むしろ逆に物足りない印象さえ受けてしまう。実際に地味でもある。

業務用はシンプル過ぎたがゆえに他のゲームに埋もれてしまった。その移植であるこのゲームは、漠然とは業務用より面白いと言えても、それ以上にシンプル過ぎるという部分が浮き彫りにされてしまった。バランスなどはよく取れていただけに、非常にもったいないと思わせるゲームである。

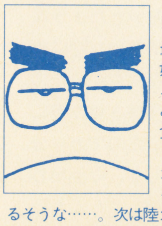
評価表



「いいゲーム」ではあるのだが、本文に書いたとおり、突出した部分がないのは非常に辛いところ。全体的に平均値である。

だが、操作性にはちょっと首をひねるものがある。また、本文にも書いたが、もう少しハデさが欲しかった。それは画面的なものやミュージックだけでなく、全体から感じられる雰囲気そのものにも当てはまる。

思った以上に遊べるゲームではある。　（投入時間／8時間）



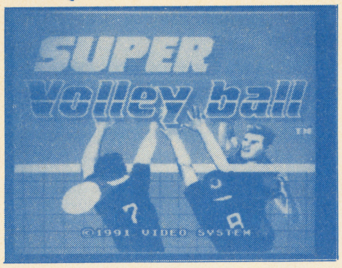
山下武師

最近、またカメを飼い始めました。今度はワニガメ。なんにでも噛みつくヤツで、エサも食わずに水温計にかぶりついております。デカくなったら人間の指を食いちぎることがあるそうな……。次は陸ガメを飼う予定。ちなみに2月号で私は「青森生まれ」となっていますが、「茨城生まれ」の間違いです。この場を借りて訂正します。

©1991 IREM CORP.

スーパーバレーボール

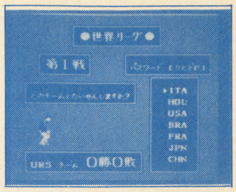
文・作山哲広

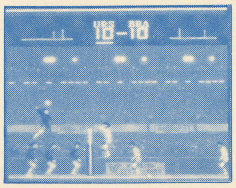


■ビデオシステム■発売中
■¥5800(税抜き)

業務用の移植で横から見た画面で行われるバレーボールゲーム。日本リーグと世界リーグを制覇するのが目的。あらかじめ用意されているチームの他、オリジナルチームを作ることができる。モードは、1人プレイと対戦と観戦の3つ。また、設定モードで何点からゲームスタートするかや、得点差のハンデ、ボールのスピード、選手の名前表示の有無などを設定できる。ちなみに業務用にあったデモグラフィックはカットされている。

- ●容量：2M
- ●ジャンル：スポーツ
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：パスワード
- ●プレイ方法：2P対戦可





↑世界リーグのチーム選択画面。ソビエト、アメリカ、中国など強豪が揃っている
←真横視点の特性をいかすため、前衛3人後衛1人という斬新なシステムがとられている

ちょっと関係ない話だぞと

2月といえば、男子も女子も期待が膨らむバレンタインデーがある。でも、ほとんどの男子達は、女子達のスペシャルお慰み義理チョコをもらうハメになっているのが実状だよね。そんでもって本命、ハイグレード本命チョコをもらう男子ってのは必ずテニス部かサッカー部等のキャプテンさんなんだな。まー目立つからしかたないって言えばそれだけだけど、やっぱりうらやましかったよなー。ちなみに、今までの自分の最高は2個。うっうっなさけなー。

例にもれず、男子バレーボールの選手も背は高いしカッコイイしで山のようにチョコレートをもらうんだそうだ。たしか何かの本で読んだことがあるぞ。やっぱスポーツ関係はおいしいよねー。ちっくしょー！

デモグラは一体どこに行った?

なんかいきなし強引な出だしになってしまったけど全然バレーボールとつながってないな。でもいくぞ。

この「スーパーバレーボール」は業務用の移植なのでゲーセンで遊んだ人もいると思うんだけど、MD版はデモグラフィックが省略されてちと寂しいできになっちゃったような気がする。勝った時や負けた時に出るグラフィックが一番面白かったのに、PCエンジンに移植された時にはそれが省略されていたのでガッカリしちゃったな。そして、今回MDに移植つーことで期待してたんだけどこっちにも入っていなかったんだよ。絵を入れるのにそんなにメモリー使うんですか？　それともプログラム上無理なの？うーん、自分としてはそこが悔しかったなあ。

バレーボールでダイジョーV!

もちろんデモグラフィックがないからってつまんないわけじゃないぞ。動き、リアルさ、強さ、どれを取っても◎のスポーツゲームだからこそこんなゲーム内容に関係ないことで不満が出せちゃうんだよ。どこがいいかって、とにかく選手の動きと攻撃や防御の多彩さにつきるね。普通のサーブはもちろん、ジャンピングサーブなんかもできるし、レシーブしてからすぐスパイクする二段攻撃もできちゃうんだぞ。他にもバックアタック、時間差、クイックなど何でもござれ。おまけにアニメーションパターンも豊富で、かなり動きを研究したあとがうかがえる。特に、ポイントを取った時の選手のリアクションが秀逸で、ガッツポーズをしながら走っていくのがおかしいな。

他にも、相手の強烈なサーブをレシーブしそこねて、顔面にぶつけて倒れるなんてのもある。こういう細かさは、多ければ多いほど面白い。

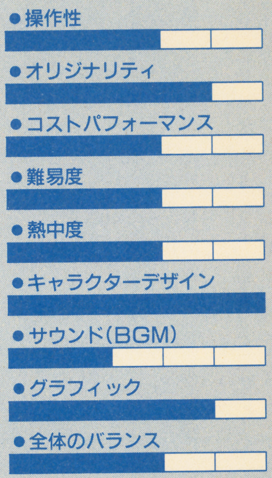
オリジナルチームを作ろう

このゲームに入っているチームは日本、世界あわせて16チーム。リーグ戦も日本、世界と2つあり、どちらも自分のチームを決めてから試合開始だ。でも、ここは一発オリジナルチームを作ってリーグにチャレンジすることをお薦めするぞ。自分の場合、ぴょいチームなるのを作ったけど、これが結構強くてあれよあれよと言う間に勝ち進んでいってしまった。選手はみんな平均的なパラメータだったけど、うーんやっぱり遊んでる奴の腕がいいのか？なーんて思ってたら、あっさりソビエトに負けてしまった。勝ち進んだのはやっぱ偶然だこりゃ。とかなんとか言いながら1人でリーグ戦に燃えるのもいいけど、スポーツゲームは対戦が1番面白いんだよね。前にも書いたけど、このゲームは攻撃と防御が多彩だから、相手の攻撃がなかなか読みづらい。試合最中はもう2人とも疑心暗鬼になって、平静そうな顔をしているんだけども、手はきしむほど強くコントローラーを握っていたりする。いやーこれぞ人間関係の縮図ってやつだ！

買うべきか買わざるべきか

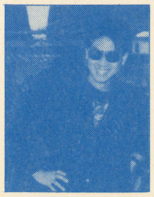
スポーツゲームってのはあんまり得意じゃないんだけど、これだけ楽しく熱中して遊んだゲームもめずらしい、と自分で思う。ゲームがゲームだけに好き嫌いはあると思うが、数少ないMDのスポーツゲーム、ファンにとってこれは「買い」だ。ゲーセン版はもうほとんど見なくなってしまったが、もし見つけたらぜひプレイを。遊んで面白かったら買ってもいいでしょう。操作感はさほど変わってないからね。それにしてもソビエトは強いぞ！今だに勝てないもんなあ。こんな奴がレビューしちゃっていいんだろうか？ま、日本リーグは優勝したからいいやね。と、勝手に自己満足して終わることにします。どーもすいませんねーひねくれてて、んじゃ。

評価表



操作性はクセもなくそこそこ。オリジナリティは、MD初のバレーボールゲーム(最初で最後か？)なのでこのくらい。難易度と熱中度はこのくらいだと思う。キャラクターデザインとグラフィックはハードのせいもあるけど、かなり良いと思います。可もなく不可もなく優等生って感じ。ただ音楽がちょっと寂しいかなって気がしました。あ、対戦の場合は熱中度は5になります。友達とのプレイはぜひお薦めしときます。

(投入時間5時間)



作山哲広

4コマまん…あっもういいですか。最近の休日のすごし方は、自転車に乗って海を見に行く。ぼーっと見てたりすると何もかも忘れられます。冬の海もいいもんです。あ、あと今1番楽しいことは踊ること。部屋で音楽を聞きながらズンダダやってるんだけども、2階だから下の人にすっごくめいわくかけてると思う。ごめんなすって。

©1991 VIDEO SYSTEM CO., LTD.

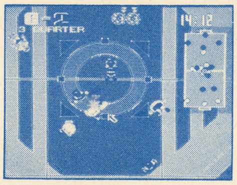
レッスルボール

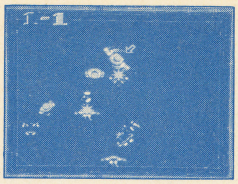
文・成沢大輔

■ナムコ■2月8日発売
■¥5800(税抜き)

アメリカンフットボール、サッカー、格闘技の要素を盛り込んだ上方視点の球技。1チーム10人のプレイヤーでボールを敵ゴール板にぶつけるか、ゴールエリアに持ちこんで得点を得る。プレイ時間は15分（ゲームの内時間で）の4クオーター。また、決着をつけるための5対5バトルロイヤルなんてのもある。空手、柔道、レスリングなどのチームにわかれており、さまざまなぶちかまし技をかけてボールを奪いあうさまはまさに近未来的で迫力満点。

●容量：4M
●ジャンル：スポーツ
●ROM完成度：100%
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：2P対戦可





↑バトルロイヤルは究極の延長戦。5対5のキャラクターで格闘する。全員倒した方の勝ち
←上から見降ろすタイプのフィールド画面。キャラは少さいが、動きは俊敏。スピード感がある

対戦物はツールである

負けず嫌いの私は対戦ゲームが大好きである。それも「テトリス」や「コラムス」のようなシンプルでゲームらしいゲームのものより、スポーツゲームなどの、あらかじめ対戦することが前提となって作られたゲームの方がはるかに楽しく感じられる。しかし、出来の良い対戦可能なスポーツゲームは数えるぐらいしかなく、対戦の面白さを堪能できると認められる作品は「ケルナグール」の他に「ファミスタシリーズ」と「ファミリーテニス」だけしかない。ナムコの作品ばかりになってしまったが、他意はない。

これらの作品に共通しているのはゲームとしての完成度が、良い道具のそれと実によく似ていることだ。

愛用の文房具でも工具でもいい。数多い道具類の中から自分の手にしっくりくる物を見つけだした時の快感。たちまちお気に入りの中に入り、長い間つきあっていくことになる。使い込むほどに道具は自分の一部のように思え、それなしでは作業能率は下がるばかり。ああ、男と女の間柄にも同じようなことが言えるなあ。

道具が与えてくれる快感は人それぞれによって大きく異なる。しかし、その中で多くの人にフィットする道具を見かけることがある。身近なところではファミコンのコントローラが代表格だろう。老若男女問わずだれの手にも収まりがいい。ゲームソフトの範囲にまで広げてみると「ファミスタシリーズ」や「ファミリーテニス」になる。簡便で奥深い操作性はちょっと使い込めば一通りわかるし、ある程度以上なじむとさらに上級の使い方を見いだせる。そして使い方をマスターした道具は、使うことによって得られる別の目的を設定されるのだ。

それが人対人の対戦である。

私はどんなに素晴らしいRPGだろうとアクションゲームだろうと、対戦物のテンションの高さにはかなわないと思う。人と人とのぶつかりあいが生み出す予測不能なドラマの前には、あらかじめ用意された敵などただのルーチンワークにすぎない。

レッスルボールでの感動

メガドライブのこれまででよい対戦物と言い切れるものがあっただろうか。「コラムス」の対戦はどちらかといえば2人で同時にプレイするための物だし、スポーツ物でもほぼ全滅状態ではないだろうか。だから、ナムコから「レッスルボール」というスポーツ物が発売されると聞いてもふーんという印象しかなかった。

しかしプレイしてみて激変した。

ゲームの要素はサッカーとアメフトと格闘技を混ぜた新しいタイプのスポーツだ。サッカーでボールの奪い合いをしている時に、殴り合いがあったらもっと面白くなるのではと考えたことはないだろうか。ちょうどそんな感じだ。ルールはシンプルで、複雑なフォーメーションをおぼえる必要はないし、訳のわからない反則もない。だから操作系も実にわかり易い。ごく初心者でも✚ボタンとAボタンの使い方さえ理解できれば十分に遊べる。やがて慣れてくるとB、Cボタンを使ったより細かな動きを理解しながら使うことができるようになる。この段階的に教え込ませていくシステムは「ファミスタ」にも共通する。

何よりも熱中したのは豪快なゲーム性とその裏に隠された緻密な戦略性だ。敵にラリアートやらパンチをかましてボールを奪い取り、進路を確保する。遊んでいる当人だけでなく、ギャラリーからも歓声が上がり、興奮の渦に叩きこむ。裏腹に、どのようにボールを回していけばベターかしっかり考えていないと、敵の強力なキーパーにゴールを阻まれるため、戦略を瞬時に判断していかなくてはならない。これは上級プレイヤーがフィールド画面よりも、右上にあるレーダー画面を見ている比率の方が高いということに集約されるだろう。

また、多人数の球技で大切な「自分が操作できるキャラクター以外のオート操作」も適切で、あくまでポジション中心とすることによって違和感やストレスはまったくない。その他、細かい点をあげればキリがないほど工夫がなされている。それらのすべてを紹介できないのが残念だ。

何だかスポーツ物も一巡したみたいで、最近はこれといったスポーツがゲームになることはなかった。でもそれは開発側が再現性のみに目が行っちゃってたからだろう。新しいスポーツだってしっかり作れば立派な道具となって、人を熱狂させることを「レッスルボール」は教えてくれる。

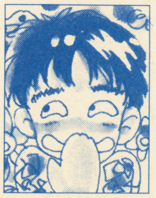
さあ、鍛えるぞ！

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

この評価表にはないが、「スピード感」という項目があるとしたら文句なしに5点をあげたい。とにかくサッカー物でそがれがちなスピード感が見事ともいえるほど感じられる。その分、多少ゴチャつきがちになっているが、不快ではなく、プレイには差し支えがない。惜しむらくはファミスタの様に見ただけじゃよくわからないところで、これはどうしようもないのかもしれない。なお、基準にしているのはあくまで対戦モードであることを明記しておく。

(投入時間／7時間)

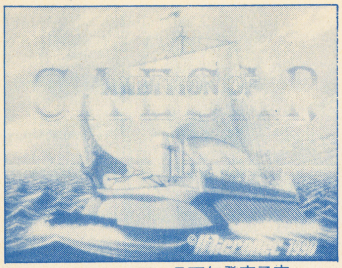


成沢大輔
前号の手塚くんと同じように、ここに何を書いたらいいのか、ブロードウェイの担当者として困っている。近況報告を続けるのもバカみたいだし。やはり生年月日と出身地だろうか。昭和40年の巳年、9月29日の天秤座生まれ。25歳。東京都杉並区出身。都内のダウンタウンを転々とした後、現在は新宿区神楽坂近くに在住。既婚。趣味は競馬と爬虫類飼育。

©1991 NAMCO LTD.

シーザーの野望

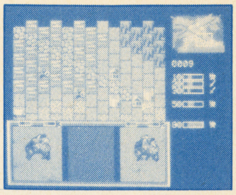
文・塩田信之

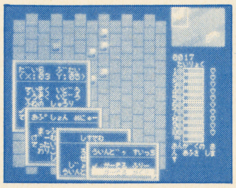


■マイクロネット■2月下旬発売予定
■¥8800(税抜き)

メガドライブ初の、オリジナル戦術級シミュレーション。主人公は、紀元前60年ごろ、共和国時代のローマに名を馳せたシーザー(カエサルと読まれることも多い)である。プレイヤーはシーザーとなり、ローマ軍を指揮することとなる。クレタ島を襲う海賊船団との攻防戦に始まり、ストーリーの流れに合わせた各面をクリアしてゆくキャンペーン形式。コマンドを先行入力するリアルタイム型のゲームは、面ごとに盛り込まれたアイディアとともに斬新な印象を与えてくれる。

●容量：8M
●ジャンル：シミュレーション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：1P専用





↑戦いが始まると、通常のマップ画面に状況が表示される。同時に表示できるのは3つまで
←コマンドは、すべて階層構造のウィンドウで操作する。「カーソル隔離」に設定すると便利

地中海の嵐

二千年を越える時の彼方、大いなる野望を抱いたひとりの男がいた。当時爆発的にその版図を拡げつつあるローマの軍人であったその男の名を、シーザーという。

彼はかのクレオパトラとのロマンスでも有名だが、それ以外はあまり知られていない。なにせ紀元前の人物ということもあり人物資料に乏しいのだろうが、名前が有名な割に人物像が浮かばない。実際、彼の約60年の生涯は、高校の歴史の教科書でも4行程度。本人がそれを知ったらさぞ情けなく思うことだろう。信長や劉備と比べるのは酷というものだが、彼がゲームの主人公となるのもこれが初めて。いわばデビュー作といっていいこの作品、果たしてその出来はいかがなものだろうか。

制作はマイクロネット。あの『カース』を作った会社だ。なぜ「あの」なのかといえば、ゲームをやりながらソフト名を叫びまくったという珍しい思い出があるからなのだが、そんなことはどうでもよろしい。あなたにとっても『カース』に「あの」がつくのであれば、とりあえずこの場は忘れていただきたい。

アート・オブ・シーザー 海戦版

ともかくこのゲームには、野心的といっていいほどに、新しい試みが詰め込まれている。

まず、ゲームの進行がリアルタイムである点。過去、ターンに1回の命令がシミュレーションのトレンドであったが、要素が複雑になるにしたがい行動ポイント制などが取り入れられてきた。こうした流れの最先端にあるのが、コマンド先行入力のリアルタイム型。「大戦略」も、パソコン版のIIIからこのシステムを導入している。このシステムにより、ゲーム中はいつでもユニットに指令できる。というより、ぼーっとしていたら敵に囲まれてタコ殴りにされるのがオチだ。そうならないためには、常にすべての部隊の現状を把握する必要がある。もっとも、ユニット数は少なめ、画面右側には現在の命令やHPの表示があるので、むずかしくはないはずだ。

戦闘に入ると、マップ画面の下に戦闘状況がやはりリアルタイムで表示される。当然、戦闘中も他の部隊は行動可能。この時、戦闘が多数重複しても処理速度がさほど低下しないのは賞賛に値する。画面間のスムーズな移行といい、ゲーム全体のシステム的な水準はすこぶる高い。

面ごとにクリア条件が異なっているのもおもしろい。最初の面は陸上戦で、接岸した敵艦船すべてを破壊する。次の面は海戦となり、敵艦隊から旗艦を守り抜かねばならない(変化する風向きによって船が流されたりもする)。こうした変化は、次の面への期待を高めてくれる。

面ごとに表示されるビジュアルシーンも美しい。さすがに8メガ使っているだけのことはある。音楽も効果的に使われており、最近多くなってきたデモの中でも好感の持てるものとなっている。

地中海航海時代

全体的に見たところでかなり高く評価できるのだが、細かい部分での不満はもちろんある。まとめるにあたっては、こちらにも言及せねばならないだろう。

もっとも気になったのは、ユニットのHPが0になると決まった地点に復活するようになっている点。緊張感がないし、敵もやっつけたと思ったら隣のヘックスに出現したりする。いくらやっつけてもきりがないので、少々うんざりさせられた。これが原因となり、面自体が長引いてしまうのもつらい。

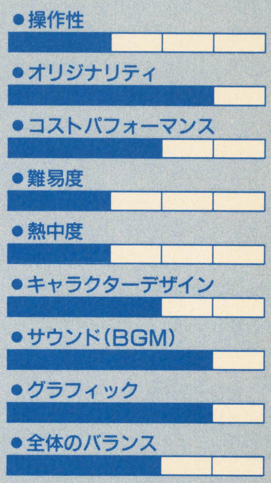
あと操作性。パソコンのマウスでなら快適そうなのだが、パッドではいまいちしっくりこない。カーソル移動速度などを設定できるようになっているが、根本的なところで何かもう一歩という感じがした。

メガドラのシミュレーションも続々出るようだし、テーマ的に若干精彩に欠けるきらいはある。新しい試みも、まずとっつきにくく感じられてしまいそうだ。特に、他のシミュレーションに慣れている人は違和感を感じるだろう。かえって初心者の方が楽しめるかも。しかし、この意欲的な試みは高く評価したい。コンピュータ・シミュレーションの進化の方向を感じさせてくれる。

結論としてマニアックな点に辛抱できることが条件となるが、シミュレーション好きにはお勧めしたい作品だ。もちろん、リアルタイム制に関しては好みもあると思うのだが。

マイクロネットの次回作シミュレーションは、さらに期待したい。さらに高品質なものが出てくるはず!

評価表



操作性は初期設定の値。設定を変えればもう少しよくなる。難易度は、シミュレーションの中ではという考えに基づいている。熱中度が低いのは、面の長いせい。ちょっとダレ気味の感がある。アイディアは詰まってるし、グラフィックも数多い。8メガは仕方がなかったのだろうが、値段的に辛い。

しかしこのゲーム、元があるわけでもないのにパソコンの移植ものののような気がしてしまうのは何故だろうか。

(投入時間／10時間)

塩田信之
正月から風邪を引いてかなり長く寝込んだ。体力の衰えを感じる22歳(3月で23)。パソコン通信にうつつを抜かし、環境造りに余念がない。時折、人の家に押し掛けていってシステム環境をいじる習性がある。はた迷惑な奴である。現在は、モノポリーに強くなりたいと願いつつ、ルパンの新作(小説)を執筆中。

©1991 Micronet.

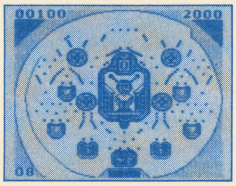
鬼ヶ島パチンコ店

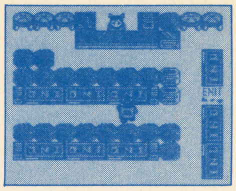
文・内田聡

■ココナッツジャパン■2月8日発売
■¥3500(税込み)

人々の欲望が生み出した一匹の鬼。その鬼は日本でお金もうけするにはパチンコが一番と考え、鬼ヶ島パチンコ店を開店した。悪徳商売でお金を稼ぐ鬼を退治するため、18代桃太郎がパチンコ鬼退治に向かう。
パチンコ台を一台一台打ち止めにしてゲームを進めて行くというシンプルなパチンコゲーム。台は全部で8種類あり、それぞれの攻略法の違いが楽しめる。イヌ、サル、キジ、の3匹の仲間を捜しつつ、乗船券を手に入れ鬼ヶ島での最終決戦へと向かう。

●容量：1M
●ジャンル：その他
●ROM完成度：100%
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：1P専用





↑ONIと描かれているのが台。仲間を捜すために一台づつ打ち止めにしなければならない
←"うんどうかい"。8種類中最もリスクの少ない台。ここで玉を増やし他へ持ち込む手もある

シンプル・イズ・ベスト

〝ゲームウォッチ〟なる液晶表示タイプの小型ゲームが任天堂から発売されたのは、もう10年以上前の事。まだファミコンなんてなかった頃なので、小学生のオモチャの王者は〝ゲームウォッチ〟でキマリだったのだ。

その〝ゲームウォッチ〟のド初期の作品に〝フラッグ〟というのがあった。4種類の旗があり、コンピュータの上げた旗と同じ旗をどれだけ速く上げられるかという反射競争と〝23〟〝231〟〝2314〟といったように1回ずつ増えていく旗の数字を覚えていくという記憶競争の2モードのゲームだった。今から考えると情けなくなるくらい単純なゲームだ。反射競争の方なんて、20回を越えると常人にはほとんど不可能の異次元スピードで反応しなきゃならないし、記憶の方もせいぜい40けたが限界。あっと言う間に人間の能力の能力の壁にぶち当たって30分でポイ。

だけど、なぜか次の日になるとまた手に取ってしまう。ヒマがあると吸い寄せられるようにやっちゃう。記録へのむなしいチャレンジに思わずアツくなってしまう。

これは単純さのなせるワザ。単純故に手に取った瞬間からゲームに入り込める。超お手軽に熱中できるのだ。時間は短いけど、その瞬間熱中度はドラクエ級であった。

パチンコとはいいアイデア

ゲームボーイはゲームウォッチのココロを今に伝える進化形態だ。だから単純なコンセプトのソフトがヨイ。絶対だ。

この「鬼ヶ島パチンコ店」ご存じパチ夫君シリーズのココナッツジャパンからのソフト。主人公の桃太郎はパチンコを一台一台打ち止めにしていき、パチンコ台に封じ込められているイヌ、サル、キジの3匹の仲間を捜し出す。そして、仲間の助けを借りながらさらにパチンコを打ち止めにしていき、鬼ヶ島への乗船券を手に入れて、最後に鬼とパチンコで対決するという筋書き。一応RPGのおぜん立てをしているけど、そんなにたいそうなものではない。RPG要素は華やかさを添える彩りみたいなもんで、パチンコ三昧のパチンコゲームと思ってもらってヨロシイ。つまり基本は至ってシンプル。なんたってプレイしてる時間の9割方はパチンコ画面とのにらめっこなんだから。

となれば重要になるのはパチンコモードのできなんだけど、これはもうココナッツだけあって文句のつけようがない。セブン台、飛行機(はね)台、一発台、権利ものなど合計8種類の台が用意されていて、マニアも唸る豊富なラインナップ。もち論、素人でもお子様でもパチンコの面白さを疑似堪能できる。

種類だけでなく、造りの丁寧さもファミコンシリーズ同様うつくしい。ゲームボーイになって多少ぎこちなくなるかと思った玉の動きは相変わらずリアル。あんまりリアルなんで思わず手に持ったゲームボーイを揺すってみたくなるほど(そういえばファミコンのときもTVを揺すってみたい衝動に駆られましたなあ)。

本来はカラフルなパチンコが白黒だというのはチト哀しい。それだけだとなにやら寒々しい感じがしてしまう。が、そこでRPG要素がうまく生かされている。〝渋カジ・サル〟や〝サーファー・イヌ〟などコミカルなキャラとアホらしい設定はゲームボーイの軽快なイメージにピッタリだし、モノクロ画面になぜか色がついたような賑やかさを感じるから不思議だ。

引っ掛かった所があるとすると、それはパチンコの難易度。スタッフもパチンコモードに関しては気合が入っていたんだと思うけど、チト本格的過ぎる、ような気もする。最初の段階でかなり〝玉もち〟の悪い台があったし、攻略の仕方が分かりづらい台もあった。大人がやるぶんにはそれぐらいがちょうどいいけど、ゲームボーイのユーザーは主にパチンコ未経験層。もうちょっと景気良く玉を出してあげたほうがいいような気もする。我慢と粘りがフィーバーの感激を倍加させるという法則をコドモは知らないですからな。

あと、仕方ないこととは言え、パスワードはうざったい。電車の中でいちいち筆記用具とメモを携帯してるのもヘンだしねえ。

手に取ってすぐに入り込める手軽さと止めたいときに後ろ髪引かれることなく止められる気軽さ。「鬼ヶ島パチンコ店」はその2つを兼備して、且つスリー7の瞬間エクスタシーも感得できる。地味だけど、細く長く遊べる〝ゲームボーイの鏡〟みたいな良質ソフトだ。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

このゲーム電車の中でやったら、ちょー面白くあっと言い間に時間が過ぎた。が、家でやったら全然面白くなかった。そういうもんだと思う。ゲームボーイは家以外の場所でこそ楽しめるものだと思うし、弁当は授業中先生の目を盗みながら食べるのがおいしいのだ。関係ないって？　いや、ある。

かなり褒めたけどそれだけのことはある。ただ、難易度が高いのが気掛かり。それ以外はコンセプトといいディティールといいとても良くできている。

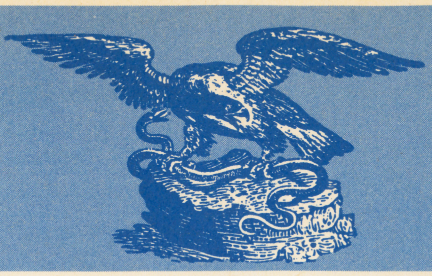
(投入時間／10時間)

内田聡

'68年6月25日生まれ。モータースポーツもプロ野球も開幕まだ遠い今日この頃を悲しがるライター。最近ファイナルラップやファミスタで以前までは軽くヒネっていた友人に敗北を喫しプロとしての自信が揺らぎ始めている。冬は麻雀ゲームも楽しい。「ぎゃんぶらあ自己中心派」は素晴らしい出来だけど、やはり1人麻雀は「東風」を超えるものなし。

第3回 ファンタジーノベルコンテスト・優秀作品

「白谷」作/豊原 雪(18才・鹿児島県)



水煙管の老人は言った。

「比処からそう遠くない場所に、〝白い谷〟と呼ばれておる、それあそれあ深い谷がある。それはまるで地の裂けめのようでの。下を覗いても、底が見えなんだ。真っ白い乳でも流したように、白い霧が谷の間を埋めておるんじゃよ。誰もゆくことのできんような険しい降り道がついてはおるが、ここ数十年、谷に降りて、戻ってきたものはおらん。だがの。やはりその谷へ降りてゆこうとする者は決して少なくはないよ。何年かに一人、ぽつぽつとそこへゆこうとする者が現れる。何故ならばの。そこには、鳥がおるんじゃよ。巨大な鳥じゃ。北の山の雪のように白い、鳳じゃ。鳳の知らぬことはないと言われておる。この世の全てを知り、全てを語る。霧の深あい晩、鳳は空を駆ける。白い白い、美しい翼を、霧にまとわせるようにな」

間伸びした、老人特有のしょぼしょぼした語り口だ。それは、炉辺で物語をねだる子供に話してきかせるのと同じ調子だった。

小さな宿場の外れの、小さな旅籠の酒場の片隅で、まるでその場所に何十年も座り続けていたかのように見える老爺は、時折思い出したように水煙管を吸いながら、そう語ったのだった。

薄汚れた丸卓の向かいに腰を下ろしているのは、その老爺の孫か曾孫と言ってもよいような年齢の旅人だった。

旅人は老人の語りを他愛ない繰り言と笑いもせずに、沈んだ緑の目をじっと老爺に注いでいた。

ひどく小柄で華奢な体を肌を殆ど見せぬ旅装につつみ、頭に巻いた布からばらばらに切られた濃い茶色の髪をこぼし、所々は頬にまでかかっているそれの隙間から大きめの緑眼を覗かせていた。

旅人は低くつぶやいた。

「〝白の谷〟、というの」

瞳と同じように沈んだ声音だった。ほおづえをついたまま、ひとりごとのようにたずねる。

「おお、ずっとずっと昔から、そう呼ばれておるよ」

「……そう……」

薄暗い店の片隅でひっそりと言葉をかわす二人を見るものはいない。あまりはやらない酒場だ。大声で騒ぐ旅人の集団も、夜鳴き鳥のようにさえずる吟遊詩人も、ここにはいない。

「おまえさん、何処から来なすった」

「ああ……西の……〝純潔の村〟から……」

「ほ。遠くじゃなあ。名前は何と言いなさるかの」

「――伽羅――でも、今は名も、生まれた場所もないの」

老爺は皺に埋もれてしまった目の片方を細く開け、目の前の旅人にじっと凝らした。

旅人は黒ずくめだった。黒は、〝喪〟の色だった。

「そうかい。わしゃあ、てっきり……」

伽羅は――まだ年若い少女は、淋しげな微笑を浮かべた。西の辺境、特異な風習をもつ〝純潔の村〟から来たという喪の旅人は、確かに名の通り、伽羅色の髪をしていた。

この時代、世界は混沌としていた。人間は少しずつの民族となって各地に点在し、一応〝国〟というものはあったけれども、すべての都市や町、村がそれに属しているわけではなかった。そういった、まだごく小さい世界の中を旅してまわるのは男達だけで、女達はたいていは生まれた村の〝掟〟に従って、狭い世界で暮らしていた。民族ごとの様々な風習や掟が、まだすべてを支配する時代だった。

そのような中で女が一人で旅をするということは一部の例外を除いて皆無に等しく、伽羅の村は、その例外の一つに属していた。

伽羅は不思議な微笑を浮かべ、目の前に置かれた桃の蒸留酒の入った杯を揺らした。

「おじいさん」

先程とは違う、奇妙に優しい表情をしながら、少女はつぶやいた。杯の中で、暗いランタンの光を吸ってゆらめく液体を見ながら、静かな声で語りはじめた。

「わたしは、一年ほど前に村を出たの。わたしの村の〝掟〟によって。ずうっと歩いて歩いて――北から南へ来た。その間のことは、殆ど憶えていないの。北の、ただ広くて寒い荒野だけが、思い出。歩いて、歩いて、そして、一人の女に出逢った。女は豹と名乗ったわ。とても大きくて、美しくて……。南の、戦士だった。――」

うつむいたきり動かない老爺を相手に、伽羅はぽつりぽつりと話してゆく。

「そう。陽に灼けて――とても、とても美しい、強い女だった――」

ずいぶん長いこと、荒野を歩いてきた。うすら寒い吹きさらしの地平はどこまでも続いて、季節は春だというのに、その恩恵も、ただ雪が降っておらぬだけよいという程度のものでしかない。獣一匹、鳥すらも見えぬほこりだらけの野を、伽羅はもう三日も歩き続けていた。太陽は厚い雲に覆われたまま一度も顔を見せない。

伽羅は重たい足を、機械的に動かしていた。もう二日近く何も口に入れていない筈なのに、それにさしたる注意も払ってはいない。

このまま放っておけば、たいした時間もおかずにゆき倒れるだろう。その緑の目はうつろに開かれているだけだった。

のろのろと進み、いよいよ体の力がすべて失われようとした時、その声はかかった。

「おまえ」

伽羅はぼんやりとした頭をそちらに向けた。

「おまえそんな顔をして。死ぬのか」

低めの、いくぶんしゃがれた声はまったく感情をあらわしてはいなかった。きびきびとした聞きとりやすい発音だった。

「死ぬか。そのままゆくと、死ぬぞ」

女の声だった。

「わかっていて死ぬのか。おまえ、足もとをよく見てみろ」

伽羅の目に初めて生気が動いた。焦点の定まっていなかった目が、しだいに正気を取りもどし、目の前を見る。

「……う……あ……」

視界に広がったのは、底の見えぬ縁だった。しかしそれは、いったい何という深淵だったろう。伽羅の立つふちのそばからほぼ垂直に落ちこんでいる岩肌の奥は見えなかった。十数ひろ下方にわだかまる白いものは渦をまきながら蠢き――。

伽羅は目の前が奇妙に暗くなるのを感じた。

ゆっくりと体が前へかしいでゆき、その体がしなやかで力強い腕に支えられるのを憶えた——。

伽羅は白い霧の中を歩いていた。足もとも頭上も区別のつかぬふわふわした白いもやの中で、伽羅は探していた。
——ルカ……
——ルカ何処にいるの……
——返事をして……
——ルカ……
——いじわるしないで出てきて……
伽羅はあどけない顔を泣きそうに歪ませ、歩き続けた。
——ルカ！
ぼんやりと現れたまだ少年らしいものの背中を見つけ、伽羅は嬉しげに声をあげる。
——ルカ
——ルカ何処にいっていたの
——ずうっと待っていたのよ
——ル……

伽羅は強い気つけの酒にむせ返った。喉の奥がかっと灼けるようだった。
「あ——」
ごほごほとむせながら、伽羅は顔をあげた。
「気付いたか」
目の前の顔にはっと驚く。見たことのない肌をしている。浅黒い肌に白く光る目、そして鮮かに紅い唇。金の髪。
「な……なに……」
「なに、とは」
目の前の顔は唇だけで笑った。
「お前こそ何だ。ふらふらと歩いてきて目を回しぶっ倒れ——。それが介抱してやった者に対してのこの言葉なのか」
伽羅はまだ半分がた朦朧としている頭を起こした。背を支えていた腕が離れてゆく。
「あ——」
胸もとがはだけられているのに気付き、のろのろと手でかきあわせる。
「あり……がとう……」
「ふん」
女は軽く鼻をならした。
「どうやら正気づいたようだな。おおかた腹が減っていたのだろう。荒野に入るのにそんな旅装でたいした荷も持たずに」
伽羅は自分のそばにひざまずいている女をまじまじと見た。
大きい。並の男よりも大柄なようだ。浅黒く輝く手足をむき出しにして、体の所々に銀の輪をはめている。背には自分の半分以上も長さのありそうな長剣を負っている所を見れば、まるきり男のようだが、その容姿が完全にそれを否定していた。

大柄ではあるがしなやかで豊かな流線がその指の先までもふちどっている。輝く直ぐな金の髪をぷっつりとうなじのあたりで切り揃え、頭にも銀冠をはめ、爪は真赤に染めていた。頭は小さく、頬骨の高い顔は少しそげていて張りがあり、切れ長の一重の目は何かをいつも見つめるようで、その瞳は夕陽の朱色をしていた。大きめのきっぱりしている唇は赤く赤くぬられ、細くて高い鼻梁が影をつくる。
まるで、太陽の中から現れたような女だった。
「わたしが珍しいか」
女は笑った。
「北のものたちは皆そうだ。黒い肌、赤い目を見ては驚き、女だてらに段平をぶらさげてとささやく。なんのことやら、お前たちが南にくれば、何と柔かい仔羊のようなものよと言われるだろうに」
女は言いながら干し果をさし出した。おずおずと伽羅がうけとるのを面白そうに見る。
「北では女は旅をしないと聞いていたが」
女の声も最初からすれば、ずっと柔かみをおびていた。
「おまえは女だろう。それもこんな荒れ野に食料も持たず、死ぬつもりにしか見えんぞ」
伽羅は目が覚めたばかりのような顔をして首を振った。
「死ぬ……つもり、なんて……」
「そうではなかったか」
伽羅はうつむき、女のくれた干し果を口に運んだ。表面は堅く、噛むと驚くほど瑞々しい果肉があふれた。少し薬くさい甘い味がした。
「旨かろう。南で採れる柑(カン)という果実だ。栄養がある」
「ありがとう……」
甘い果汁がもう二日食べていない口内に染みわたるようだった。伽羅はゆっくりとかみながら、はだけられた胸元をきちんと直した。
「北の人間だろう。名は何という」
「……伽羅。あなたは」
「わたしか。わたしはオンサという」
「オンサ」
「そうだ。南の方では、豹をあらわす」
「豹……」
伽羅はもう一度女を見た。
豹。しなやかで美しく、そして十分すぎるほど危険な獣。
伽羅の視線を感じてか、オンサは初めて目をほころばせた。
「名の通りに見えるか」
「……うん」
オンサは外見からでは想像もできないほど快活に声をあげて笑った。

「名が人をつくるのか。人が名をつくるのか。伽羅、と言った。おまえの名に何か意味はあるのか」
相変わらず周囲は風がすさぶだけである。伽羅は少ししてから答えた。
「伽羅というのは、香木よ。とても、よい香りのする、濃い茶色をした……」
「ほう。それはよい名をつけられたものだ。——が、今は香りたつ樹木の影もない」
「もう……名も、生まれた場所も、ないのと同じだもの……」
「そうか」
オンサは別段わけを聞くでもなくうなづいた。
「さて、もう平気だろう。わたしはゆかねばならない。お前、もう少し東へゆくとこの谷と向こうを結ぶ吊り橋がかかっている。そこを渡って南に半日もゆけば、宿場があるぞ」
「あなたは、これから北へゆくの」
「いいや。この谷に用があるのさ。わたしはな」
「え……」
「ここから少し西へいった所に、なんとか降りられそうな場所がある」
「だ、だって……」
伽羅はあらためて下を覗きこんだ。岩鹿でさえ降りることのかなわねような斜面。まるで谷全体を白い川のように見せている霧。長く見ていればそれだけで意識を失ってしまいそうだった。
「こんな……ところに、どうして……」
「鳥がいるのだそうだ」
「と、とり？」
「そうだ。巨大なる白き鳳が谷の底にすまっているのだと」
「おおとり」
オンサはすでに立ちあがり、平べったく四角い荷を背にくくりつけながら言った。
「鳳は物識りらしくてな。創世のむかしから生き続けているゆえに神鳥とよばれ、近くの村の伝説となっている。この〝白い谷〟の巨鳥は全てを知っていると」
「すべて……を」
「ではな。伽羅。香る木ならば、香ってみろ。お前たちは〝掟〟とかいうものに死ぬまで縛られているのだろ。くだらんな。黒い喪服よりも、白い花嫁衣装が似合うだろうに」
オンサは言いながら行ってしまった。
伽羅はじっと、その小さくなってゆく南の女戦士の背中を見つめていた。
その顔がまるで幼い子供のように歪む。目がうるみ、はたはたと涙がひざにおちた。
「勝手なこと——勝……手なこと……を！わたしだって好きで——自分から好んで喪にふしているわけじゃない……わたしがつくった

〝掟〟ではない! 自由に生きているものに、いったい何がわかるというの!」
つぶやきだった声は、もう聞こえてはいないであろう相手への絶叫へと高まった。
眉をつりあげ、見開いた目からおちる涙を乾ききった土にしみこませながら伽羅はその両のこぶしを地面に叩きつける。
「死んだあの人をとむらうために旅に出されたのよ! 掟、掟、掟――! くだらない…そうよ、くだらないわ! でもそのくだらない、馬鹿げたもののために、わたしは生まれた村を追われたのよ――」
伽羅はしゃくりあげ、大声で泣いた。その声は喉から発せられるような生易しいものではなかった。伽羅の体すべてが哭いていた。声は体の奥からとめどもなく湧いてきた。腹から出る声に、喉はただの筒にすぎなくなっている。
伽羅は自分の村を出て、初めて泣いた。生まれて初めて、体中で泣いた。もはや聞くものも見るものもない、故郷から遠く離れた荒野で泣き続けた。

「気がついたら、谷を下っていたの。何も考えられなかった。今にも崩れそうな岩にしがみつき、見えない足場をさぐり――。今行こうと思ったって、無理でしょうね。あの時は何かにつかれたように、夢中だったの。夜になっても降り続けたわ。下を見下ろせないのだもの。暗さも関係なかった。……ただ、真実が……あの女戦士のいう〝真実〟を知れるものならばと……全てを、教えてくれるのならばと――」
目の前の老爺はぴくりとも動かなかった。淡々として語る少女の言葉を聞いているのかいないのか――。
ランタンのあかりがぼおっと揺らめいた。
「どれだけ時がたったのかもわからなかったけれど、気がついたら谷の底に立っていたわ。昼か夜かもわからない。でも不思議に明るくて、そして白い霧が漂っていた。そして――地面には、数えきれないほどの、人骨が転がっていて――」

上のほうは不思議に明るかった。白い霧が渦巻いていて、上から覗いた時と同じく、下からも、降りてきた岩肌も崖っぷちも細く長く見えるはずの空も見ることはできなかった。
休むこともなく降り続けていたのに、疲労は全くなかった。地面についている足もふわふわとして、まるで雲の上を歩いているようだ。体がマヒしてしまったのかもしれない。人間は時として信じられないほどの力を秘めているものだから。
伽羅は目の前の、まるで石ころのように転がっている衣服をつけたままの人骨を見ても、別段何も感じなかった。しかしさすがにそれをよけながら歩きはじめる。
白い白い、闇のようにまといつく霧は、不思議と伽羅の体を濡らすことはなかった。それはまるで生あるもののように、生温かく感じられた。
――夢……
――夢を見たっけ……
――ルカを探していた……
――白い濃い霧の……そう、ちょうど、こんな場所だった……
――ルカ……
――村の、祭りの日、沼に行って……一緒に行った、村長やゴルやエンザの目の前で……底なしの泥の中に沈んでしまったと……。
――どこにいるの、ルカ。沼の、泥の底に……?
――冷たくて暗い……何もない場所ね。
――ひとりで……
――ひとりで――

「伽羅あッ!!」

伽羅の夢はその名を呼ぶしっかりとしたムチのような声に絶ちきられた。

「伽羅!!」

再び、前方から聞こえてくる。
「……え……」
伽羅は立ちどまり、あたりを見廻した。白い濃い霧にふさがれ、見えるものはない――が、異様な音がする。
シャアーッ、シャアーッと、何か、刃物を研ぐ時のような……
「伽羅ッ」
三たび、声がおこる。
「オ――オンサ!?」
少ししゃがれた、ハスキーな声。
「オンサなの!?どこ!?」
伽羅はやみくもに走り出した。足にあたるのは無数にある人の骨だろうが、構ってはいられなかった。
「オンサ!!」
怪音が近くなる。それに混じる、剣で肉を裂く、独特のにぶい音も。何か、巨大なものが這いずるような音と同時に。
「オンサッ」
異様な匂いがしはじめた。生臭い、生理的に受けつけないたぐいの匂い。
「蛇――!」
伽羅は口に出して、ぞっとした。走ってゆく方向にいるのだろうか、それは。オンサの声はあれきり途切れている。進むにつれ、何か大きなものがのたくったようなあとに足をとられそうになる。
「オンサあーッ!」
心臓が不吉に高鳴る。ここには、鳥がいるのではなかったのか。何故――。
ふいに、視界が開けた。生あたたかい霧はその場所だけぽっかりとした球の中のようになく、そして。
「――オ……」
伽羅は息を呑んだ。
霧、に巻かれている。オンサ。南の、美しい女豹の体は血まみれになり、白い――。
「へび……?」
だとすれば、それは何と巨大な蛇だったろうか。なまめかしいほど濡れてうねる胴に、腹。そして長さはどれぐらいあるのだろう。のどらしきあたりに、青銅色の剣を突きたてられ、その巨大な、人の頭ほどもありそうな蛇眼は赤く、残忍で狂暴な怒りに燃えている。
伽羅は呆然としてその光景に見入っていた。それは奇妙に美しく、感動さえおぼえる姿だった。オンサの、蛇にまかれ苦痛に歪んだ美しい顔さえも、それはこの場を演出しているかのようだった。
伽羅がしかし妖しいまでの陶酔にかられたのは一瞬だった。
「きゃ…ら……つ……るぎ……を……」
オンサはぎりぎりと体をしめつけられながらも、かすれた声をしぼり出した。
「いま…は…こいつも……うご……けぬ! そ、の……つるぎ……を、さし……」
「つるぎ――」
「ぐあッ」
見ているうちにも、大蛇の胴はうねり、オンサをひねりつぶそうとする。伽羅はさっと蛇の喉もとを見た。
オンサの背にくくりつけられていたあの長剣が、ぐさりと三分の一ほどつきささり、つかの握りにまで何か緑がかったような気味の悪い体液がしたたっている。
「きゃ……ら、やれ……!」
ずるり、とオンサの頭が沈む。
伽羅はかあッと頭に血を昇らせた。
「そうして――!そうしてお前は〝真実〟を求めてきたものを一人一人ほふり、喰らっていたのかッ」
ざわざわと、体中が熱くなった。悔しさに口惜しさに、涙を浮かべる。
大蛇は、その忌わしい赤い蛇の目を、不気味に光らせた。厭らしい知性の宿る、残忍でみだりがましい赤!
オンサの、夕陽のように炎のように燃える

瞳とは、何がどうあっても、断じて違う！

伽羅はだっと走り出した。大蛇の口がぬらぬらした内部を見せつけるようにかあっと開かれた。その奥に、光る剣先。

つかを、ぬめる体液ごとひっつかんだ。大蛇の吐く毒気が顔にあたる。長いつばに左手をかけ――。

――わたしに、みんな、力を――!!

瞬間、爆発的な力が両腕に宿った。すさまじいほどの手ごたえと、声なき絶叫――。

体ごと飛び込むようにして大蛇にさしこんだ剣は、伽羅の体によって全て貫通するのをかろうじて止められていた。つばにかけた、伽羅の左手もめりこんでいる。

呆気なく――実に呆気なく、谷の魔性はどさりとその体を地に横たえた。

手袋へも染みとおったねばねばする体液からもひきはがすように、伽羅はつかから手を離した。

よろよろと、蛇の白い体にからまるようにして倒れているオンサのもとへ歩みよる。

体中が水からあがった時のように疲れ切っていた。力を全く失っているオンサの大きな体をやっとのことでひきずり出し、ひざまずいて、目を閉じ口の端に血をこびりつかせて泥によごれたオンサを抱き起こした。

「オンサ……オンサ……しっかり……しっかりして、オンサ……ねえ、目を開けて……」

伽羅の涙が、南の女豹の頬におちる。

「〝真実〟……。真実を、なぜ知りたかったの……？何を……死んで……死んでしまっていったい何がわかるの……？オンサ……」

オンサは死んでいた。体はぐったりとしていたが、死に顔は奇妙に安らかだった。

伽羅はひきさかれそうな想いをかかえて、うなだれた。

オンサのもとに、もう苦しみも、生きる故につきまとう様々な煩悶もおとずれてはこない。どんな苦しみでも、死んでしまえば後は安らかだ。たとえそののち、魂が永遠にさまよおうとも。

きっと彼女は生まれおちた時から戦いの中で生きてきたのだろう。今、谷の魔性と戦いそれに敗れたことによって死を迎えることに、いったい何の不都合があろうか。

伽羅は泣いた。わかっていても、涙はあとからあとから、とめどなくあふれた。

――ルカ……

――ルカ、あなたも。

――あなたも、心安らかでありますように――。

伽羅の濡れたほおに、ふわりと風があたった。

「風――？」

谷へ降りる間も、いままでも、一度も風は吹かなかった。しかし今のは……

「――」

伽羅は顔を上げ、驚愕に目を見開いた。

「あ――あ……」

霧は、その風によって急速に吹き散らされはじめていた。

「鳥……」

では、口伝は本当だったのだ。確かに、空を駆ける鳳は存在したのだ。

生きた縄のようにだらりと巨大を投げ出している大蛇は、下半身を何かに巻きつかせるようにしていた。

――白い、骨に。

直径だけでも大人ふたりくらいある大蛇のその体よりもなお大きい、鳥らしきものの骨格――。

それは崩れおちもせずに、骨だけになった首を天に高々とさしあげ、地面におとした両の翼をそれでも広げ、がらんどうの胸郭に大蛇をからませながら、こときれたその時の姿で、そこに在った。

その偉大なる姿をなんとか見渡すのなら、その頭のあたりまで上昇しなければならなかったろう。そんなことが伽羅にできるはずもなく、見えるものは、長く悲哀を漂わせるほど優美に天にさしのべられた首だけだった。しかし、伽羅は瞬間的にそれが伝説の鳳だと理解したのだった。

鳳にしてみれば、この大蛇もほんの小虫程度であったろう。餌にしようと捕えてきたのを逆に毒牙をうちこまれでもしたのだろうか。あまり乱れていないところを見ると、まひ性のものだったのだろう。

しだいに動かなくなってゆく体を、冷たい地面に横たえ、それでも還る場所を恋しがって――。

風は、それから起こっていた。そうできるはずのない、骨組みだけとなった両翼のすきまから。

そして、それは伽羅に語りかけた。

（人ノ子ヨ……礼ヲ言オウ……我ヲ、コノ地ヲ這ウ長虫ヨリ解キ放ッテクレタ礼ヲ……）

呆然と見つめる伽羅の目の前で、それは、確かに体を起こしはじめていた。白い空胴にすぎぬ屍は、それでも魂を残していたのだ。

（彼奴（きやつ）ノ毒ニ弑サレテカラズット縛ラレテイタ……彼奴ハ己ノ力（チカラ）ヲ増シ、真（マコト）ヲ求メテヤッテクル者ドモヲ次々ト喰ライ……我ノ胸ノウチニ棲ミ、我ヲコノ肉カラモ解放サセズ……元ハ小蛇デアッタモノヲ、何ノハズミカコノ谷ヘ迷イコミ、我ノ肉ヲ喰イ、邪マナル知恵ヲツケ……）

伽羅の内へ直接語りかけてくる声は、深い悲しみに満ちていた。

翼あるもの。空の王者は、己れを生み出した土に還ることすらかなわず、この谷の底に縛りつけられていたのだ。

（人ノ子ヨ……我ノ骨ニ触レルガヨイ）

鳳は、すでにその体をおこし、翼を広げていた。それはもとの生ある鳥のように、悲しみと、解放の喜びに満ち、うちふるえている。

伽羅はオンサを見る。冷たくなった南の女を見る。

（コノ谷ハ封ズル。ココニハ死人シカ入レヌ。死ンダ全テノ者ハ、永遠ニコノ白キ墓ニ護ラレヨウ……生者ヲ入レヌヨウ伝エヨ……サスレバ眠リハ守ラレル……）

伽羅は、濡れた顔を袖口でふいた。そっとオンサの体を地に寝かす。蛇の所までいき、つるぎをやっとの思いでひき抜くと、できるだけ汚れをぬぐい、オンサのもとにかけ戻った。血で汚れた顔を、きれいにぬぐってやる。

「……南の……あなたの国でのやり方とは、違うでしょうけど、許してね……。わたしの……そう、わたしの村では、戦士はこうして葬るの……」

手を胸の上で組ませ、その上に、刃を下の方にして、長剣を置く。

伽羅は左手の中指と右手の指をからませて印をきる。

「どうか、安らかに……」

伽羅は唇をかみしめて立ち上がった。そして、その巨大な鳳の骨の一部に手をかけた――。

ジッ、と、ランタンの火がはぜた。伽羅を見る老爺の目は、はりさけんばかりに見開かれている。

「あっという間だったわ。気付いたら、谷の崩っぷちにいた。鳥は――鳳は、還るんだ、と言っていた……。何処へとは言わなかったけれど、わたしには解るような気がしたの。

結婚の約束をして死んでしまったルカや、大蛇に巻かれて死んだオンサと、同じ場所の空へゆくんだと思ったわ……。

おじいさん。いつか、あそこへゆく人が現れたら、伝えて頂戴。あそこにはもう、真実はないと――。真実も、過去も、未来も……。あるのはただ、真実を求めて、求めるが故に死を迎えた人々の永遠の墓場だけだと。鳥はもういない。真実を教えてくれるものは、もうあそこには存在しないんだと……。形ある真実は、もう存在しない。自分で、それを求めて歩いてゆかなければならない。

ただ、谷だけが白いまま、永遠にあるのだと――」

END

ボクは投稿がスキだ。

そもそも投稿の起源を紐解けば、江戸時代の狂歌・雑俳にまで逆のぼる。時の趣味人たちが我を競って自作の歌を投稿し、その中から選り秀ったものを1冊の本として出版。これがベストセラーとなったことが記録されております。その内容は江戸人の大平楽な観点からうかがった、ありとあらゆる世相のおちょくりがメインであったとか。いわばパロディ。やはりこういったものは今も昔も、庶民が言いたい放題思いのたけを綴ったもののほうがダンゼン面白いということでありましょうか。ちなみにこの頃は、自分の作品を投稿するにあたって応募金が必要だったっていうから庶民も大変。それに比べればあなた、平成の御時勢はよござんすね。まさか投稿するのにお金まきあげようなんて媒体はありゃしない。おまけに、TVゲームやコンピュータゲームなんて狂わんばかりに熱中できる元ネタがあるってんだから……。

で、平成の投稿本2冊登場です。

壱

ドラゴンクエストⅣ マスターズクラブ

定価780円
発売中

ドラクエは国民的ゲームである。まさしく投稿のネタとしてこれほどの材料もなかろう。おのずと、1本1本の投稿ネタのレベルの高さはたいしたもんだ！　プレイしては読み、読んではまたプレイすべし。Ⅴ登場までは…。

弐

ウィザードリィ友の会総集編 4コママンガスペシャル

定価850円
2月13日発売予定

語っても語っても語りつくせないのがウィザードリィねた。これを4コママンガとして集大成したのがこの本。プロからアマまで、ウィズフリークたちが描きまくった傑作4コマで、きみのハートは悶絶する。

手塚一郎 弦奏王の御挨拶

朗報！単行本化決定！ 新時代のファンタジー小説に

●ボクの人生も4月で四半世紀になります。というわけで、力んでるわけではありませんが、新しい領域の小説づくりに燃えています。『弦奏王』について、今のとりとめもない気持ち、ちょっとお話しさせてください。　●『弦奏王』はファンタジー小説ですが、剣や魔法や悪の親玉が出てくるファンタジーではありません。勝った、負けたじゃない部分での感動を表現してみたいんですね。　●アニメっぽい、動くファンタジーが今ははやりですが、弦奏王は違います。戦いのカッコ良さじゃなくて、心の動き、静かなるもののカッコ良さに心をじびれさせて欲しい。そう思います。　●ご存じのように主人公シャインは吟遊詩人。吟遊詩人を多く輩出する村に生れたにもかかわらず、生まれつき声質が悪く、コンプレックスを持っていた。自暴自棄になりがちなこともあった。しかし、ある妖精によって特殊な能力を授かる。彼は、文字通りに人の琴線に触れる能力を身につけた。その彼が王になるため全国を旅する物語です。●この「琴線に触れる」というのが、ある意味でこの架空世界のポイントで、心の動きの物語っていうのは、主人公シャインのこの能力と密接につながっているんですね。●「琴線」という言葉を辞書でひくと〝心の奥に隠れている感情〟と書いてある。変わった言葉だと思います。そして、いい言葉だと思います。　●この小説は短編小説7編によってできています。各場面で生活する人々、彼ら、彼女らもまた短編のなかでは主人公で、そこにシャインが登場。さまざまな人間模様が展開されます。いわば「水戸黄門方式」!?（笑)。冗談はさておき、本全体、小説全体の大胆な構成にも大仕掛けを用意しているんですよ。　●『弦奏王』と皆さんが早く出会えたらいいな。そのために一所懸命書きます。'91年4月発売予定

JICC 〒102 千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER! 編集部

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII 第27回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ●ジヴラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族。この物語の“俺”
- ●ガッシュ………L15の戦士。中立・人間族
- ●ザザ……………L13の僧侶。悪・人間族
- ●ディー…………L13の女魔術師。悪・エルフ
- ●マイノス………L12のロード。善・人間族
- ●フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット
- ●ボルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ●ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ●ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- ●アドリアン……“森の彼方の国”ファールヴァルトの術者
- ●ル'ケブレス……迷宮を支配する龍。“平衡の守護者”

Wizardry®

前号までのあらすじ

突如として始まった謎の天変地異により、滅亡の一途を辿るリルガミン王国。その原因を究明するべく、王国は多数の冒険者を募り、王都リルガミンの北に聳える禁断の山、龍神ル'ケブレスの住まう〝スケイル〟に隠された神秘の宝珠の探索に望みを託した。

主人公ジヴラシアを始め、心身を超人的に鍛え上げた冒険者の活躍により、六層から成る山中の迷宮はその五層目までが完全に踏破され、残るはル'ケブレスが宝珠を護っているとされる最上層を残すのみとなる。だが、使命の達成を目前に、ジヴラシアがチームを組むガッシュのパーティが迷宮内で消息を絶つ。

そして新たな脅威がリルガミンを襲う。あらゆる生物に同化し、その記憶までも奪う謎の生命体・ゼノ。迷宮から帰還した二名の冒険者はこの妖獣に取り憑かれ、化物に変貌して若き女王ベイキを襲撃する。辛くもこれを撃退するジヴラシアだったが、その間に待機中の冒険者は奇襲によって全滅させられていた。

落盤により塞がれた迷宮から唯一生還したマイノスの手で、あらゆる謎の答を映し出す宝珠はもたらされる。だが、それを用いても異変を止める手段は見つからず、また大破壊の時が間近に迫りつつあると判明した。

避けられぬ滅亡を前に、迷宮内に取り残された仲間を救うべくスケイル入りを決意するジヴラシア。ゼノへの復讐に燃えるマイノスとガッシュを想うベイキ、謎の魔術師アドリアンにザザとディーが加わり、不可能と言われるスケイルの外壁登攀が始まった——。

［第二十八章］登攀

右足を預けていた突起が、唐突に崩れた。

左手を次の手がかりへと移す、その瞬間だった。

足場を外した衝撃が、がくん、と全身を駆ける。不充分なホールドしか取っていなかった左足も、急激なバランスの変化を支えきれずに外れた。

不快な落下感が俺を貫いた。

次の瞬間、俺の全体重が右手の指先だけに集中した。今、壁面と俺を繋いでいるのはこの一点しかない。

だが、わずか数十センチの落下とはいえ、その勢いは指先の摩擦のみで殺せるものではなかった。

右腕の筋肉が限界まで伸び、腱に凄まじい負荷がかかる。それを筋力で跳ね返そうとしたその時、指が突起からあっさりと離れた。

——落ちる。

指先の腹がざらついた壁面を擦る。落下時特有の、あの血の凍る感覚が肉体を包んだ。

地面まで、百メートル。叩きつけられれば確実に死ぬ。

垂壁が視界を上に流れていく。加速が始まった。

俺自身の肉体が大気を裂く風切音が耳元に響く。それに混じり、誰かの悲鳴も聴こえたような気がした。

俺は歯を食いしばり、腹筋に力を込めた。

一瞬の後、棍棒で殴りつけられたような、容赦のない衝撃が胴回りを襲った。体内の空気が全て吐き出され、肋骨が激しく軋む。

躰が一度、重力に逆らって跳ね上がった。そして振子のように大きく振られ、梯子山(スケイル)の垂壁に打ちつけられる。足で壁を蹴り、かろうじてその勢いを殺した。

それで落下は止まっていた。俺は鉛色の空を見上げながら、大きく息を吸い込んだ。

生きている。

無論、大地に衝突した訳じゃあない。

俺の腹部には幅広の革製ベルトが巻かれ、その中央には頑強なロープがきつく結び付けられていた。

ぴんと張ったロープは上方に伸び、十数メートル上の壁面に打ち込んだ環状金具を支点に折り返している。現在俺を地上九十メートル地点に留まらせているのはこの命綱だった。

「ジヴ！」

ディーの叫びが聴こえた。背後——つまり下の方向からだ。

俺は左手でロープを掴み、右手を振ってみせた。

「大丈夫だ。大した怪我はねえ」

「右腕はどうです」

同じ位置からザザの声がした。「無茶は禁物ですよ。今なら何とか呪文効果の範囲に入ってますから、痛めているなら治療できます」

「いや、指先をちょいと擦りむいた程度だ。攀れるぜ」

言って、右手をロープにかけ、ベルトで吊られた状態から身を起こした。両腕に俺の躰の重さを実感する。

奇妙な感覚だった。

この百メートルを登攀する間に、これで三度目の落下になる。その度に感じる、複雑な思いだ。

命綱がなければ、俺はことごとく死んでいた筈だった。

魔物を素手で殺し、闘いに生き残る術を培ってきたこの俺が、たった一本のロープに命を救われている。殺戮機械とも呼ばれる忍者が無防備にぶら下がっている様は、事情を知らぬ者が見れば滑稽だろう。

が、そいつは気にならない。今俺が闘っている相手は斃すことができる魔物ではなく、あらゆる挑戦者を拒み続けてきた垂壁——熟練の登山者であるパルパにすら登攀不可能と言わしめた梯子山の難壁なのだ。戦闘で敵の打撃を躱すのが鎧や体術なら、垂壁登攀でそれに相当するのはこのロープだと言える。墜落という名の致命打撃(クリティカルヒット)から身を守る防具だ。

この心境の原因は、そのロープのもう一端にあった。

「あなたのほうは」

ザザが続けた。が、俺への問いかけではない。

「手の皮が少し剝がれただけだ。怪我のうちにも入らん」

応える声が聴こえる。「手が空いたら自分で治療するさ」

「すぐに空ける。待ってろ」

叫んで、俺はロープを伝い上り始めた。握力と腕力を要する動作だが、この岩壁に手がかりを探しながら攀るよりは遙かに楽だ。

躰を引き上げながら、俺はその声の主のことを考えていた。

ロープで結び合い、俺の落下を食い止める役割を持った男。俺の生命を握り、あるいは俺の滑落に巻き込まれる危険を背負い込んでいる男。

マイノス。

そうなのだ。奴こそが、俺に奇妙な感覚を抱かせる原因だった。

俺は壁面に辿り着き、新たな金具を打ち込んで別のロープを固定し、そちらに体重を移した。

「いいぜ、マイノス。世話をかけたな」

命綱がふっと緩んだ。マイノスがロープを握る手を離したのだ。ロープそれ

自体は俺と同様に奴のベルトに結ばれているが、俺の体重がかかっている間は腕で支えていなければならない。

俺は躰を捻り、滑落後初めて仲間たちを見下ろした。

ザザとディー、ベイキそしてアドリアンは二十メートルほど下の、四人が何とか立ち込める程度の小さな岩棚に身を預けている。ザザは俺にほとんどダメージがないのを確認して微笑んでみせ、ディーは見ちゃいられない、心臓に悪いなどと眉を顰めてぶつぶつこぼしているのが聴こえる。

ベイキは両手を胸の前で祈るように組み、一言も発さずに見上げていた。俺が壁面に確保を取ったのを見て、さすがにほっとした表情を浮かべる。落下の瞬間に耳にした悲鳴は、恐らくディーとベイキの二人のものだったのだろう。

アドリアンも俺に視線を注いでいた。登攀開始時に邪魔になりそうなロープやあのベールは取り払い、今はその非人間的なまでの美貌を露にしていたが、昨夜月光の下で目にした際の妖艶な雰囲気は影を潜めている。あの時受けた印象通り、その美しさは陽光に映える健全なものではなく、夜の闇に引き立つ魔性の美なのだ。

そのアドリアンは、しかし他の三人とは異なり、ほとんど無関心な様子で俺を見ていた。ダークブラウンの瞳は何の感情も示さず、ただそこに映るものを冷徹に眺めている。

が、それは俺が墜落しようと知ったことではない、というような種類のものではなかった。むしろ、こんなところで俺が死ぬ筈はないと、そう確信しているような冷静さだった。

その四人より少し上の足場にマイノスは立っていた。背にした岩壁に躰を固定し、支点となっている中間確保の環状金具が外れた場合に備えている。

奴はロープから解放された両手を治療している最中だった。僧侶系第一レベルの治療呪文・封傷を唱え、ロープとの摩擦によって生じた掌の傷を塞いでいる。

大した傷ではないという口調だったが、実際には手の皮がずたずたに剝がれていたのが判る。皮手袋は原型を留めぬほどに裂け、予備のものに交換しなければならない。

見守るうちに、マイノスの掌に微かな光が灯った。封傷は低レベルの呪文だけに、劇的な治療効果は期待できないが、軽度の火傷や打撲、擦過傷などは瞬時に癒すことができる。軽傷でも呪文なしでは数日から数週間の回復期間を要するのだから、戦闘時には不充分でもこのような状況では極めて役に立つ呪文と言えた。

ロードを相手にする際の恐ろしさはこれだった。戦士と並ぶ戦闘能力を持つ剣士でありながら、自ら僧侶呪文を操って手傷を即座に癒す。瀕死まで追い込んだ敵が見る間に活力を取り戻す様は、対峙する者にとって著しく戦意を減退させる。

——実際に俺とマイノスが闘ったとしたら、どちらが勝者となるだろうか。

ふと、そんなことを思い、そしてそれを真剣に考えてみたのはこれが初めてだったと気がついた。

不思議なものだ。今まで幾度もマイノスとはやり合いそうになったというのに、その結果を考えたことがなかったとは。挑発と侮辱の意味を込めて、俺は奴を軽く捻ってやるなどと宣言してきたが、それは周囲が止めに入ると判っていたうえでのことだ。

勝てないことはないだろう。だが、勝敗は恐らく紙一重で決する。必ず勝てる自信はないし、斃せたとしても腕の一本は切り落とされる覚悟がいる。

何故今になって、俺はこんなことを考えたのだろう。

訝ってみて、理解した。

これまで俺はマイノスに対して、虫の好かない野郎だという程度の評価しか持っていなかった。無論レベル12にも達したロードの腕前を認めていない訳ではなかったが、それはロードというエリートクラスとそのレベルへの漠然とした推量でしかない。たとえ同じレベルの戦士がふたりいたとしても、個人の技量によっては著しい実力差が生じるものだ。クラス、レベルはあくまで目安でしかないのだ。

つまり俺は、マイノスという存在に対してその実力を認識しようとはしていなかった訳だ。戒律の違い故に、お互い迷宮での戦いぶりを見たことはなかったが、これはそういう次元の問題じゃあない。

気に食わない——ただそれだけの理由で、俺はマイノスを同列に並べて評価するのを避けていた。思えば愚かな話だが、無意識にそういう感情が働くほどに奴を嫌っていたのだ。比べることで自分と近い存在にしたくなかった。

そして今、俺はマイノスを手強い相手だと認識した。それは言い換えれば、マイノスを頼りにできる仲間だと認めたということだ。

三度の墜落から俺の命を救ったから、ではない。それ以前に相手を認め、信頼できない限りこの登攀のパートナーにはとてもなれない。

複雑な感情は、確かにある。つい一昨日まで、まるでこの世の善と悪の戒律を代表するかのように睨み合ってきた男に、俺の生死を完全に委ねているのだ。

かつてのワードナ討伐には、善悪混成のパーティもまんざらなかったことではないらしい。腕の立つ仲間を失った連中が、戒律は反すれど同程度の実力を持ち、同様の状況下にある者を加えてパーティを結成した例は意外に多かったという。反りは合わなくとも、戦力に不安を残したまま迷宮に入るよりはましだからだ。

だが、俺とマイノスの関係はそれらの協力を遙かに越える。俺が生殺与奪を握られているだけではない。ひとつ間違えればマイノスも俺と一緒に大地に墜落する羽目になるのだ。

だからこそ、判っていた。落下の度に感じるこの奇妙な思いは、戒律の反する者に助けられているからではなく、どうしてもっと以前にマイノスを正当に評価できなかったのか、という俺自身への気恥ずかしさから生じていることを。

マイノスは両掌を何度か握り、呪文の治療効果を確認した。そして俺を見上げ、叫ぶ。

「万全だ。何度だって支えてみせる。ジヴラシア、すぐに始められるか」

「お前が手袋さえはめりゃあ再開するぜ。できればもう新しい手袋は使わねえで済むようにしてえんだがよ」

「馬鹿なことを気にするな。この垂壁を失敗なしに攀れるほうがどうかしている。それに、これが私の役割だ。たまには仕事もないとな」

新たな皮手袋をはめ、俺が攀れるようロープの長さを調節しながらマイノスは白い歯を見せて笑った。

「へっ。言いやがる。それならこの先お前を役立たずにしてやるぜ」

言い返し、俺は再び登攀を始めようとした。が、その前にマイノスたちよりさらに下方に目をやる。

眼下に広がる、乾ききった大地。その荒野に、ひとりの男が座り込んでいる。
パルパだった。
五賢者を乗せた馬車が去り、アドリアンの黒い馬車が姿を消した後も、老人はひとりそこに留まっていた。俺たちが登攀に成功するのを見届けるために。
しかし、俺たちを見上げてはいなかった。ただ正面に聳え立つ梯子山(スケイル)の壁面を見据えている。
俺たちの高度はまだ百メートルを越していない。右目の光を失っているパルパと言えども、俺の一挙一動を見て取れる距離だ。
それに、俺が落下しかけたのも判った筈だった。女たちの悲鳴が聴こえない訳がない。
逆に声をかけることもできるだろう。が、それもしない。ただひたすら、そこに胡座をかいて彫像のように座っている。瞑想しているようにも見えた。
それでもその姿から、張り詰めた気配が伝わってくる。視線を向けていなくとも、俺の登攀に全身の神経を集中しているのが判った。
パルパの心中は痛いほど感じ取れる。見ているのが怖いのだ。
この年老いた登山の達人は恐らく、一心に俺たちの登攀成功を祈り続けているのだろう。パルパは攀り始める間際に俺なら必ず攀れると念を押したが、それはパルパが自分自身に言い聞かせていた言葉だった。
俺も登攀を開始するまでは多少の自信を持っていた。短時間ながら、パルパが伝授してくれた技術は全てものにしたつもりだった。大きな失敗がない限り攀れそうだとまで思った。
だが、攀るほどにこの壁の恐ろしさが身に染みて判ってきた。岩質は想像以上に脆く、そして躰を休める足場が極端に少ない。正直なところ、最初に抱いていた自信は吹き飛んでいた。
それでも、やらねばならなかった。
仲間のために。
パルパのために。
そして俺自身のために。
「攀るぞ」
パルパまで届くようにあらん限りの声で怒鳴り、俺は補助のロープを外した。

［第二十九章］死兆

「よし、掴まれ」
俺が伸ばした手を、ディーの細い指が握り締める。
そのまま力を込め、俺はディーをオーバーハングの上に引っ張り上げた。俺の胸に飛び込むように、ディーはその場に膝をつく。
それで、登攀パーティの六人全員が、このあつらえたように広い岩棚に到着していた。マイノスは支えていたロープを緩め、深く安堵のため息を漏らした。
ディーは肩で息をしていた。支える俺の肩に額を預け、懸命に呼吸を整えている。
すぐ横には、先に引き上げたベイキが腰を下ろしていた。すでに息を切らしてはいなかったが、立てた膝に顔を伏せた姿からは疲労が色濃く滲む。
俺やマイノスとともにロープを支えていたザザは、ディーがこの足場に到着するなり環状金具などこれまでに使用し、回収した登攀器具から傷んだものを選り分け始めている。疲れを微塵も感じていないような、俺ですら舌を巻くタフさだった。
アドリアンは俺たちに手を貸すでもなく、何事にも興味がなさそうな態度で傍らに立っていた。視線は真南の、城塞都市リルガミンの位置する方角に向けられている。
高度四百メートル地点。
地上近くには霧が漂い始め、すでに座り込んでいるパルパを見て取ることはできない。リルガミン市もほぼ全域が白く霞み、幾つかの尖塔の影がわずかに認められるに過ぎない。
「――鐘だ」
ディーの肩がようやく落ち着き始めた時、アドリアンが静かに呟いた。その言葉を追いかけるように、時を告げる鐘の音が風に乗ってこの岩棚に届く。
それは昼の終わりを示す鐘だった。登攀を始めて五時間余り、稼いだ高度から見て決して悪いペースじゃあない。いや、通常の登山から考えれば驚異的な速さで攀り続けていると言える。それも、これだけ難しい垂壁をだ。
俺の調子は明らかに上がっていた。三度目の滑落以来、失敗らしい失敗はほとんどない。パルパが言った通り、失敗するほどに登攀のコツが飲み込めていくのだ。
ここまでの登攀ルートに大きく横移動して迂回しなければならないような障害がなかったこともあるが、今のペースを維持すれば日没までに高度九百メートルに達することができるだろう。
筋肉の疲弊をザザの呪文で癒しているのも、好調を維持できる要因だった。普段はほとんど使わない筋肉に負担をかけるため、予想以上に疲労するのも早かったのだが、それを瞬時に解消することができるのだ。加えて、回復の度にわずかずつながら筋力も鍛えられている。攀るほどに、俺の肉体はそれに適したものに強化されつつあった。
また、アドリアンの浮遊(リトフエイト)の呪文が、俺とマイノス以外のメンバーを引き上げるのに大いに役立っていた。呪文の効果自体は高度を維持するのみで、垂壁に沿って上昇するような真似はできなかったが、先行する俺たちが残る四人をロープで引き上げる際にはその重量を大幅に軽減する働きを持つ。この古代の特殊呪文なしでは、ザザはともかく女ふたりを引っ張り上げるのは相当に困難だっただろう。
しかし浮遊の呪文は魔術師系第四レベルに属しており、アドリアンが唱えられる回数にもやはり限りがある。通常はかなりの時間効果が持続する呪文らしかったが、本来の目的とは異なる使用法のため、ある程度の高度が上がると魔力は消失してしまう。
アドリアンの話ではあと四、五回しか使えないということで、この足場へは呪文を節約して引っ張り上げていた。ディーやベイキが参るのも道理だったが、それでも比較的に楽な場所だったのだ。
ディーは何とか人心地ついたらしく、やっと俺の肩から顔を上げた。緑の髪が幾筋かその貌にかかっているのが、妙に色気を感じさせる。
「全く、何だってこんなところまでついて来ちゃったのかしらね」
口を尖らせてディーが愚痴る。が、真剣に後悔している口調ではない。
「大体ね、ジヴ。あんたがあの魔法の発光瓶を置いてったりするから、あたしがわざわざ見送りがてら届けなきゃならなくなったのよ」
「借り倒す訳にもいかねえだろ」

俺は首に掛けたネックレス状の小さなガラス瓶に、装束の上から触れてみた。夜明けに出発する前に、ディーの寝室の扉に引っかけてきたものだ。

単独で迷宮に入っていた俺にとって、この発光瓶はランプに代わる光源として非常に重宝していた。ランプはかさばるうえに光を完全に隠すのが難しく、また燃焼時に匂いが出るために魔物に気取られる危険があるが、このエルフに伝わる魔法の小瓶なら熱も匂いもなく、懐にしまうだけで容易に光を遮ることができるのだ。隠身で危険を回避する単独行では、これほど適した光源は他にない。

いつも身に着けっ放しだったのが幸いして、冒険者の宿の炎上時にも焼失しないで済んだのだが、本来はディーから俺が借り受けたものだった。最後ぐらいは元の所有者に返そうと思ったのだが、ディーは水臭いと怒ってわざわざ届けてくれた。

そればかりか、有難いことにこの土壇場でパーティへの参加を申し出てくれたのだった。登攀時はともかく迷宮内部に辿り着いた時には、全ての魔術師呪文を修得したディーがいるといないとでは戦力的に天地ほどの差が生じる。昨夜の態度からは予想だにしなかった、願ってもない六番目の仲間だ。

「……ディー、昨日の晩餐での失礼を許して欲しい」

マイノスがディーにしおらしく頭を下げた。「このような冒険行に加わってくれた勇気ある女性に対して、あんな言葉を投げかけた自分が恥ずかしい。いや、許しを乞うことすらおこがましい気持ちだ。ただ、どうか私が本心から謝罪していると判って欲しい——」

「あ……いえ、ちょっと、そんな風に謝られると調子狂うわね……」

善(グッド)の戒律を持つマイノスにいきなり謝罪され、ディーはすっかりうろたえてしまっていた。

そもそもあの会食の際の侮蔑の言葉は、迷宮入口が落盤で塞がれたことさえ知らなかったマイノスがほとんど俺ひとりに向けて浴びせたものなのだ。それをこのように低姿勢で謝られては、あの時は激昂したディーとしても拳を収める他あるまい。それに、元来ディーは気性が激しい分カラッとしたもので、実はもう晩餐の時の怒りなど忘れていたようだった。

「もういいわよ、あんなこと。それに、あたしだって少し大人げなかったしね……そうよ、王宮の会食なんかに呼びつけられたら、気が立たないほうがどうかしてるわ」

「おい、ディー」

俺は慌てて遮った。この言葉はどう取ってもベイキに対する厭味(いやみ)だ。そしてそのベイキは俺たちのすぐ真横にいる。

ディーが黙ったおかげで、不自然な沈黙がその場を支配した。

普段なら女王たるベイキを庇う立場のマイノスも、自分が発端になった話だけに咄嗟(とっさ)に言葉を見つけ出せないでいる。加えて、たった今謝罪した相手であるディーに噛みつくのは難しいだろう。

視界の端で、我関せずと涼しげな表情で道具を点検していたザザが、変型しかけた環状金具を傍らに投げ捨てた。ガチャリ、と金属が触れ合う音だけが響く。

俺は恐る恐るベイキを見た。毒を含んだディーの物言いに、自分に対するあからさまな敵意を感じていない訳がなかった。

ベイキは座ったまま、顔を上げてディーを見ていた。悪いことに、ディーがその視線をしっかりと受け止めて睨み返している。穏やかに収まりそうにはなかった。

「ディー」

しばらくの間をおいて、ベイキが口を開いた。

「何か御用？　あたしにお気に召さないところでも？」

細い顎を突き出して、見下ろすようにディーが応える。

マイノスに対する怒りとは違い、ディーがベイキに抱いている悪感情はそうやすやすと消えるものではなかった。リルガミン王国統治者の肩書を捨てた今のベイキは、これまでの鬱憤(うっぷん)を晴らす恰好の的になる。ディーに一歩も引く気がないのは明白だった。

これは無理にでも間に割って入る他ないだろう。パーティの仲間として対等の立場に立った現在、ベイキが幾ら急激に大人びたと言っても百戦錬磨の魔術師であるディーの相手にはなり得ない。ベイキが一方的にいたぶられるのは火を見るより明らかだった。

「ディー、止め……」

「ごめんなさい」

予想だにしなかったベイキの謝罪に、止めに入った俺は言葉を詰まらせた。

昨夜の晩餐でも、ベイキは宝珠の探索成功に対する謝意とともに頭を下げ、俺たちを驚かせている。が、それは王国の破滅を救うために危険を冒してきた冒険者に、統治者として感謝を示したものだった。

そして今、あの傲慢だったベイキ女王が、対等な仲間としてのディーに詫びている。驚愕に値する光景だった。

当然ベイキが突っかかってくるものとばかり思っていたディーも、肩透かしを食って唖然としていた。その間にもベイキの言葉は続く。

「あなたが私を快く思っていないのは知っています。そして、それが当然だということも——思い起こせば、私が女王として冒険者の皆さんに押しつけてきたのは、何も判っていない子供が背伸びをした結果の愚かなことばかりだったのですから……」

ベイキは一度言葉を切り、寒々しい鉛色の空に視線を泳がせた。「今となってこんな話をするのは無意味ですが、もしもう一度リルガミンの女王を務めることができたなら、もう少しは優秀な統治者になれるよう努力したでしょう。あなたに喜んで晩餐会の招待に応じてもらえるような、そんな女王に——」

「難しいと思うけど」

「ディー！」

小声で憎まれ口を叩くディーを俺はたしなめた。

「判った、判ったわよ。悪かったわね、変な絡み方をしてさ」

肩を竦め、ディーはその場に腰を下ろした。「すっかり意地悪姉さんって役回りになっちゃったわ」

何事もなく場が収拾し、俺はほっと息を吐いた。まだ登攀行の半ばだと言うのに、こんな岩棚で喧嘩を始められてはたまったものじゃあない。

「では、そろそろ昼食を摂っておきましょうか。この先にこれほど大きな足場がそうそうあるとは思えませんからね」

登攀器具の選別を終えたザザが言った。今のやりとりが全く耳に入っていなかったかのような口ぶりで、緊張のし通しだった俺にしてみれば小憎らしいばかりの態度だが、これは今に始まったことではない。

俺たちはそれぞれ、ザザが背負い袋の中から取り出した食糧を受け取って食べ始めた。お馴染みの硬いパンに塩漬け肉と言った配給メニューだが、これだけの運動をこなしているとやけに美味く感じられる。

こんな貧しい食事は滅多に経験していないベイキも、パンをちぎっては次々と口に運んでいた。大剣を背負い、埃に塗れたその姿は女王陛下より、もはやいっぱしの冒険者のように見える。

それにしても温室育ちの筈のベイキが、俺たち冒険者と肩を並べてよくもこれだけ気力を維持できるものだ。多少の疲れを見せるだけで、息を切らせても回復がやけに早い。脆弱だとばかり思っていたが、意外に基礎体力があるのかも知れなかった。

ふとベイキの首に掛けられた、青みがかった金属円盤のペンダントが目に止まり、俺はその贈り主であるアドリアンに視線を向けた。

アドリアンはひとり食事を摂ろうともせず、先刻と同様に立ったままリルガミン市の方角を眺めていた。腕組みをし、今度は地上ではなく空に視線を漂わせている。風があるらしく、比較的に低空の雲は相当な速さで流されているのが見える。

俺は水筒に入った水を飲みながら、アドリアンの傍に移動した。

「食っといたほうがいいぜ。ここから先は風がありそうだ。体温を奪われたらあっと言う間に体力が落ちちまう」

パンと水筒を差し出す俺に目を向け、アドリアンは首を横に振った。

「因果な体質でな、特殊な食物以外は受けつけんのだ。だが大丈夫だ。一度その食事を摂れば何も食べなくても数日は持つ」

「そいつは便利だな。俺のほうは夕べなまじ豪勢な食事にありついただけに、今日は余計腹が減ってしょうがねえ」

俺が忙しくパンを飲み下すのを見て、無表情だったアドリアンの貌に微かな笑みが浮かぶ。

「面白いな、貴様は」

「面白い？」

「ああ。あのディーとザザのふたりが、この登攀につき合う気になるのも頷ける」

「あんたや、あのふたりには感謝してるぜ」

俺は空を見上げ、続けた。「浮遊（リトフアイト）の呪文なしじゃあここまでも辿り着けやしなかっただろうし、ザザの治療呪文のお陰でまだ疲れてもいねえ。この調子なら、どうやらスケイル登攀も上手く行き——」

俺の言葉はそこで途切れた。

視界に広がる灰色の虚空に、忽然と姿を現したものがあった。

鳥の類ではない。それは、人の姿をしていた。

まるで風に巻き上げられた木の葉のように、ふわり、ふわりと宙を舞う緑衣の女。長い黒髪が激しく吹き乱され、その一本一本が細い蛇のように妖しく蠢いている。

悲しげな瞳が俺たちを見つめていた。忘れようのない、不吉な紅い瞳だ。

いつの間にか、岩棚にも風が吹きつけていた。岩肌を伝う風が、さながら妖女の絶叫の如くに響き渡る。

嘆きの精（バンシー）——見紛うことなく、それは一昨日の夜、迷宮へと向かうガッシュ、マイノスたちに死を告げたあの精霊だった。

「嘆きの精……」

マイノスが呻いた。すでに全員が、舞い続ける嘆きの精に目を奪われていた。

風の音が一際高く鳴り響いた。

唐突に、精霊の舞が止んだ。そして、あの時と同じ緩慢な動作で、嘆きの精は俺が最も恐れていた真似をした。

指差したのだ。俺たちパーティを。

あの夜、この禍々しい指で示されたガッシュたちのパーティのうち、アルタリウスとエレインの二名はすでにおぞましい死を遂げ、マイノスを除いた三人も生死不明の状態だ。嘆きの精の予告は現実となっている。

俺たちの中の、誰かが死ぬ。大破壊（カタストロフィー）を迎えることなく、この冒険行の途中で——。

「惑わす者よ。立ち去るがいい」

ザザが言った。そして邪悪な存在を退ける破邪の印を結ぶ。

その時、強風が正面から吹きつけた。思わず目を閉じる刹那、嘆きの精が哀れみの微笑を浮かべるのが見えた。

次に目を開けた時、精霊は大気に溶け込んだように消失していた。

だが、俺の脳裏にはあの、死を告げる精霊の姿が生々しく焼き付いている。美しい女の姿を借りた、冷酷なまでの死の予兆が。

胸の奥にしこりのような、不気味な確信が生まれつつあった。

あの指は、俺たち全員を示していたのではなかった。

俺を指していたのだ。

全身に悪寒が疾った。

それが死の予感によるものか、それとも吹き荒ぶ湿った冷風のせいなのか、俺には判らなかった。

（つづく）

●あとがき

WIZ'91が終わった。

去る１月５日に、ウィザードリィ誕生10周年を記念して催されたイベントだ。

僕はこのイベントに、企画の段階から参加させてもらっていた。去年の秋からミーティングを行い、プログラムについての検討を繰り返した。

そうして決定したのが、第１部の演劇版ウィザードリィだった。

しかしながら、当初の僕は相当に不安だった。何しろまともに演劇を見たことのない人間がいきなりシナリオを書こうというのだ。

加えてミーティングにおいて、僕は無知故にとんでもない提案をしてしまっていた。せっかくウィズを演劇にするのだから、劇中に観客の判断によってシナリオが分岐するポイントを設けてはどうか——つまり反応によっては、ストーリーの辿る道筋が変わるインタラクティブ・ゲームドラマ（観客主導型舞台劇）にしよう、と。

現実には、それこそエンディングまで変化するような分岐は不可能だ。今回は２点に抑え、最終的には一定の終局に収束する形を採っている。

それでも役者はもちろん、分岐のせいで増大したスタッフの苦労は並ではなかった。特に演出の古川日出男氏には、シナリオの手直しからとことんお世話になった。年末年始を返上するスタッフの熱意がなければ、とてもまとまらなかっただろう。

その甲斐あって、成功したように思う。またこんな機会があるといいなあ。

誰にも話せない。そんなあなたの深刻なゲーム生活の悩みを、一発で解消します。

MONTHLY ヒッポンスーパー HIPPON SUPER!
SUPER FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE MEGA-DRIVE, GAME BOY etc. FOR ALL TV GAMES

新刊 印の本

世の中にゲーム関連の書籍は数あれど、本当に行きずまったときにはコレしかありません。Hippon Super!印の単行本は、懇切丁寧で且つ教養、娯楽、趣味、悦楽にとあらゆるニーズにおこたえします。悩んだときには、ぜひお手本に！

●登場する質問者はフィクションで、実在の人物とはかかわりありません。

Q フランチャイズでファミコンの中古ソフト販売店を開きました。

おかげさまで盛況なのですが、なにぶんにも素人商売ゆえ、お客さんのゲームソフトに対する質問などにもしどろもどろ。小学生などあからさまに私のことをなめた態度で見下すのです。このままでは先行きが不安です……。（西成の店長）

Q コミケで今度ワルキューレのコスプレにチャレンジしようと思ってます。

ところが、ゲームの画面を見ても、実際ワルキューレちゃんがどんなかっこうをしているのか良くわかりません。なんとなくヘアスタイルだけはイメージできるんですけど、ヨロイやケンやカブトがう～ん？　なんですよ。友だちはもうサンドラの着ぐるみを作って待ってます……。（東村山市のコアクマンだ）

A やはり、キャラクターデザインを担当した冨士宏のオリジナル画をチェックすべし！

なんと冨士さんはワルキューレシリーズのゲームのために膨大な量の設定画を描いています。ヨロイの縁取りのうずまき模様から髪を束ねるリボンの結び方まで、きちんときめこまやかに描写してあるんですね。で、そんな冨士宏によるワルキューレイラストレーションの全てが1冊にファイルされました。「ワルキューレストーリーブック」がそれ。これさえあればコスプレもバッチリ。のみならずでワルキューレの可憐さ勇敢さを余すところなく堪能できるのです。ハイッ！

A ゲームを文化として受けとめる姿勢が大切です。

子供の目はとてもシビアです。特に自分の好きなジャンルのことに関しては、徹底しています。今からでも遅くありません、ゲームの深さ、真の価値を学んでください。テキストとして、この本をおすすめします。「THEナムコブック」は、ゲームブランドの老舗・ナムコットのすべてを、データ、評論、資料でファイルしてあります。これからも語りつがれ、プレイし続けられるであろう名作ゲームの深い含蓄を、あなたの血と肉としてくれるでしょう。

Q なにかの雑誌のウラ技コーナーに「マリオが空をとべる」と書いてあったのですが、

そのやり方がよくわかりません。友だちの話を聞いても、皆とべるらしいのですが、ぼくだけがダメです。任天堂に聞いてみようと思って電話をかけてみたのですが、受付けの女の人と話をするのがこわくてすぐに切ってしまいました。（三輪のU太郎）

A ひょっとして、あなたはブタを本当に理解していらっしゃらないのではありませんか？

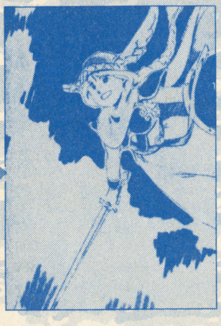
そこでおすすめしたいのが「ポピュラスのすべて」です。ブタに対する造詣を深めるだけでなく、江戸時代、フランス革命などのインテリっぽいワールドも、この本を読めばきちんと理解することができるハズ。おハガキの住所によれば公団にお住まいのようですね。ブタ以外の世界にも目を向けて、さあ、その薄いカベめがけ「いけ！　革命軍」とか叫んでごらんなさい。ご近所の目がいつしか尊敬のまなざしに変わるのを実感することができるでしょう。

Q 私はゲームに熱中するとついつい声をはりあげてしまいます。とくにポピュラスのブタ面ではブタ

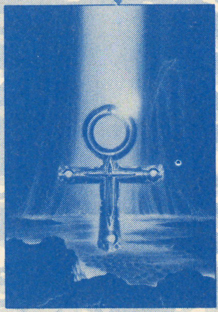
の不憫さもあって、せつない声になってしまうんです。さらに悪いことに私のうちは新婚3ヶ月のゾクにゆーアレなので、近所では「あそこの奥さん、ご主人をブタ呼ばわりしてる！」との噂が。ブタ肉を買うだけでコソコソ笑い声。どーしよう!?（板橋の若妻）

A 質問の内容そのものよりも、きみ自身の置かれているゲーム環境のほうが心配です。もう一度、次にあげる4つの項目をよーくたしかめてみてください……。

①ひょっとしてきみがプレイしているのは、「帰ってきたマリオブラザーズ」ではありませんか？　②TVの電源が抜けたりしていませんか？　③もしかして、友だちみんなが持っている「スーパーマリオワールドのすべて」をまだ買っていないのでは？　――もしきみが③だったら、すぐ本屋さんに行けばOK。空をとぶどころか、ノコノコのこうらを投げることだってできるようになっちゃうゾ。B全サイズの巨大マップで、きみみたいな○○でもきちんとクッパをぶっとばすことができるはず！　④じつはもう40才で3人の子供がいる――の場合は、ご家族と相談してからもういちどお手紙してくださいね。



ワルキューレストーリーブック
冨士宏著／定価1400円
3月中旬発売予定



ポピュラスのすべて
Hippon Super! 編集部編／定価800円
2月18日発売予定

スーパーマリオワールドのすべて
Hippon Super! 編集部編
定価800円　発売中

THEナムコブック
成沢大輔／定価2500円
2月18日発売予定

JICC 〒102 千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER! 編集部

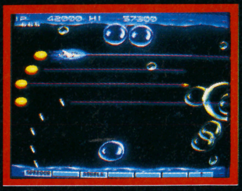
書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-3234-4621 ※価格はすべて税込みです。

プロが教える究極テクニック集

スーパーマリオワールド

P70へ

任天堂の看板息子マリオくんが活躍するのがこのゲーム。すでにクリアしてしまった人もたくさんいるんだろうけれど、まだの人もきっとたくさんいるはずさ。そんなあなたのために、ちょっとハイレベルなテクニックを一挙公開しよう！



グラディウスⅢ

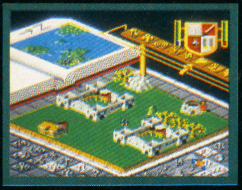
P71へ

名作「グラディウス」シリーズ4作目。アーケードからの移植。マニア以外を寄せつけなかった業務用から、難易度セレクトや武器の変更を加えてプレイしやすさを少し増したSFC版へ。「完全移植」にしなかったのが成功か。

F-ZERO

P72へ

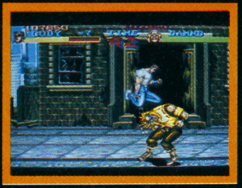
スピード感あふれる、近未来が舞台のレーシングゲーム。ハンドル握っても平穏な人も、コントローラーを握るとスピード狂に変身させてしまう麻薬的快感を持っている。それならばいっそ、さらにハイな世界へと導いてあげましょう。



ポピュラス

P73へ

プレイヤーが神となり、悪魔の種族を滅ぼすために自分の種族を発展させてゆく、一風変わったシミュレーションゲーム。ルールを覚えるのはそんなに大変ではないけれど、ノウハウを知らないとなかなか勝利の美酒を味わえないゲームなのだ。



ファイナルファイト

P74へ

早くジェシカに会いたいのにー。奥歯をぎりぎり軋らせながらコントローラーのボタンを叩いているキミ。ただガムシャラにプレイするだけではクリアは遠いよ。テクニックなしでは先に進めないのが「ファイナルファイト」なのだ。さあ読め。

パイロットウイングス

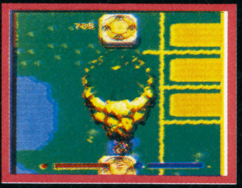
P75へ

誰でも手軽にスカイスポーツが楽しめるこのゲームは、操作さえ覚えれば自由に空を飛び回ることのできるスポーツゲームだぞ。自由度が高いので、何でもできてしまうのが今までのゲームにない所だ！　さあ、みんなで一緒に空を飛ぼうよ。

アクトレイザー

P76へ

誰でもどうにかできるクリエイションモードと、かなり難易度の高いアクションモードが同居するこのゲーム。初心者には町造りのポイントを、上級者にはアクションモードでの実戦的な戦い方をレクチャー。ボスとの戦いがこれで楽になる。



SDザ・グレイトバトル新たなる挑戦

P77へ

打倒ネオ・ダークブレイン目指して旅立ったヒーローたち。旅先には敵ながらに彼らに力をかす者もいる。敵を見方にするには、必ず一度戦って改心させなければならないが、バルタン星人など戦わずしてオプションにする方法もあるんだよね。

ボンバザル

P77へ

爆破、爆破、ひたすら爆破。マップ内の爆発物を全て爆破すればいいだけの単純なルールなのに、これがどうして後半の面は難易度もかなり高くて、僕達の頭を悩ませてくれる。そんな高難易度面の中でもとびっきり難しい面を攻略するぞ。

■プロが教える究極テクニック集1

スーパーマリオワールド

◆任天堂◆￥8000(税込み)

マリオワールドが発売されてだいぶ月日がたちましたが、みなさんはもうクリアしたでしょうか？　今回は読んで下さっている読者の方に感謝の気持ちをこめて、究極テクニックを紹介!!

初級編

誰でもできるテクニック！　画面スクロールで復活!!

まず初級編では、「あーっ！　あれ大事なアイテムなのに落としちゃった！」などとお嘆きなアナタに贈る、画面スクロールを利用したアイテムと地上物復活法を伝授。

いくらプロと言っても失敗はつきもの。アイテムを落としたり、ロープやリフトに乗り過ごしたりすることがしばしばある。そんなときに利用しているのが、ここで紹介する左右に自在に動くスクロールなのだ。

Pスイッチやジャンプ台など大事なアイテムを、誤って落としてしまったときはもとあった場所に戻れば必ず復活している。また、ロープなどの地上物も同じで、一回画面をずらしてもとに戻すと復活してるぞ。

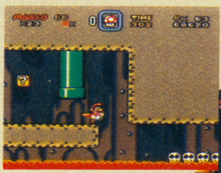
←しまった！　大事な物を落としてしまった。こんなときは、あわてず取った場所へ戻ってみようよ！

→ほらっ！　また復活しているでしょ！　ただし、敵に当てて落としてしまうと、もう二度と現れないのだ！

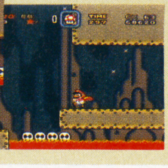
ここで使うと とっても お得っ!!

やはりと言うか当然、使うと得するコースは重要なアイテムのある、落としてしまう危険性が高い場所や、ロープやリフトの多い場所。具体的にコース名を一つ挙げて言うと、バニラドーム・コース3のウンババが出現する溶岩コース。

動き出したら止まらないリフトからアイテムを取りに行って、そのまま戻れなくなってしまったときに使うと良いのだ。



↑乗っていく予定だったリフトが、目の前を通り過ぎて行く。無性にむなしい



↓しかし！　左へ画面を移動させてくると、リフトはちゃんと戻ってきているのでした！

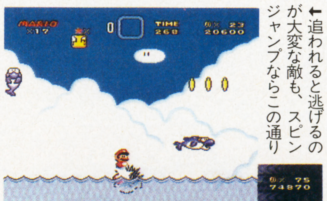
使うと得トクコース紹介
ドーナツ平野・秘密コース1
バニラドーム・コース3
チーズブリッジ・コース1
迷いの森・コース4
魔王クッパの谷・コース4

上級編

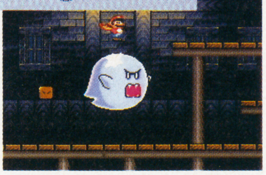
①スピンジャンプはマリオの宝　使えば必ず良さわかる

Bボタンのジャンプで壊せないブロックを壊すだけに、スピンジャンプを使っている人は多いんじゃないかな。まあ理由はみんないっしょで「使いにくい」からなんだろうけど。でもプロは違う！　この使いづらいジャンプ力の低いスピンジャンプを、最大限に利用してコースを安全に進むのだ。

最も利用するテクニックは、ファイアボールやふんで倒せない敵キャラの上を、スピンジャンプで飛びはねていくということ。普通のジャンプをして越えられないで当たるより、初めからスピンジャンプで真上をねらっていく方が、ずっと簡単だからね。



←追われると逃げるのが大変な敵も、スピンジャンプならこの通り

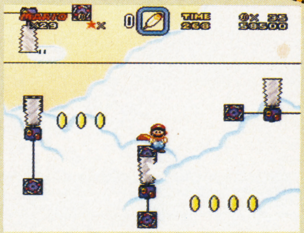


→当たるとやられてしまうアトミックテレサも、上をはねられる！

スピンジャンプをしたまま敵キャラの上に乗ると、一発で倒せたり上を飛びはねたりできる。と言うことは、難しくてイヤなコースだなと感じている所で使うとお得なのだ。例えば、フグマンネンの出るコース、お化け屋敷のテレサ、バブル、城や砦の炎などで使うと、今までがウソのように簡単に進めるぞ！

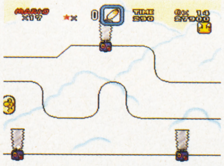
ここで使うと とっても お得っ!!

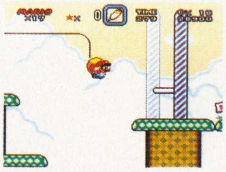
使うと得トクコース紹介
バニラドーム・お化け屋敷
バニラ台地・秘密のコース3
迷いの森・お化け屋敷
迷いの森・とりで
魔王クッパの谷・お化け屋敷



←なればスピンジャンプを使って、ノコギリの上をはねながら進んで行ける。マリオのアクションの中で、最も難しい!?

②飛びすぎ注意!?　マントマリオで速攻コースクリア！





↑星の点数が稼げないけど、タイム的にはいつもよりずっと速い。最短時間クリアを目指している人は是非！

←下を見ると敵がウジャウジャ！　でも空を飛んでいれば、当たる心配は無用！

↑ノコギリが上下左右にせめてくる場所でも、マントマリオならアッという間に通り過ぎることができる！

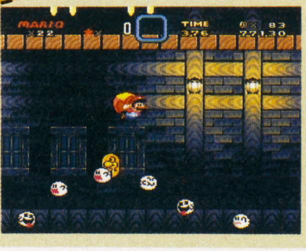
もうこれは超究極と言うか、卑怯の域に達しているテクニック。スタート地点からずーっとマントマリオで飛び続けて、ゴールしてしまうのだ。

やり方は言うまでもなく、Yボタン押しっぱなしの✚ボタン操作のみ。地上に敵キャラがウジャウジャいるコースや、長くてめんどくさいコースなどで使うと、楽らくクリアできる！

ここで使うと とっても お得っ!!

基本的に飛び続けることができるならば、どのコースでも使うことが可能。従って下で紹介しているコースは、中でもイヤだなと感じる所をピックアップして載せたものです。

実際お得なコースとは、ゲームする人が難しいと感じる所だから、紹介したコースだけじゃなく、他でも使っていこう！



→上下で2画面分あるお化け屋敷では、かなりの力を発揮してくれるはず。論より証拠、やってみれば実力がわかるでしょう

使うと得トクコース紹介
バニラ台地・秘密のコース2
チーズブリッジ・コース1
チョコレー島・コース1
チョコレー島・コース5
魔王クッパの谷・コース3

©NINTENDO

■プロが教える究極テクニック集2

グラディウスIII

◆コナミ◆￥7800(税込み)

難しいモードをクリアするほど、絵つきのカッコいいエンディングを見ることができる。攻略法については昔から言いつくされているのがグラディウス。少し深いパワーアップのことを語る。

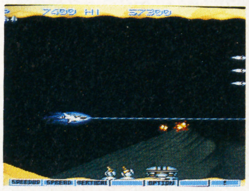
初級編

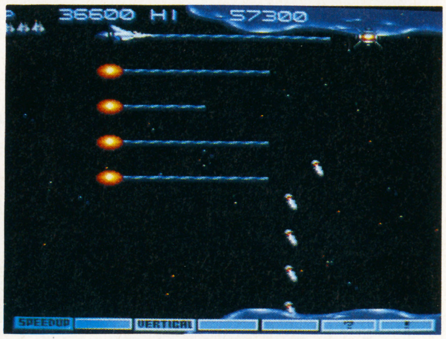
物には順序というものがあろーが!

どの順番でパワーアップしていくべきか。最も楽なのが、空中戦でスピード1、ミサイル、オプション1、スピード2にすること。その先はパワーゲージによって異なる。当たり判定が大きなレーザー、例えばリップルやEレーザーだったら早めにとってしまってかまわない。それ以外だったらオプションを4つそろえてからでも遅くはないだろう。スピードは5段階まであるが、2か3が適度。ちなみに最高速時にスピードを取ると最低速にダウンできる。意外と使える。自信がない人はステージ3に入ってからシールドを付ければ良いだろう。

さて、慣れていない人にはどんなゲージが良いのか。タイプセレクトならC、エディットならなるべくノーマルな武器プラスシールドはリデュース、これが一番楽なはず。進まなくてこまってる人は、回転オプションやフォーメーションオプションにEレーザーを組み合わせて使ってみると良い。

→↓下のようにシールドと長いレーザーをまずとってしまえ、なんてのは1日にタバコを10箱吸うようなもの。長生きしたい人は右のようにしたまえ。ステージ2に入るころに丁度シールド以外はフルアップになるはずだ。

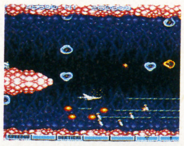




上級編

1 敵のレベルを上げちゃイカン!

自機の装備がフルアップに近付くほど、また特にシールドをはるごとに、そしてプレイ時間が長く、つまりノーミスで進めば進むほど、敵のレベルが上がるのがグラディウスだ。本作は今までに比べると派手ではないがレベルアップする。イージーモードならともかく、ハードモードとかで基地面あたりに行ったらフォースフィールドはまたたく間に消えうせ、目算の狂う原因にもなりかねない。シールドなしのプレイに慣れること。あるいはリデュースを使うこと。

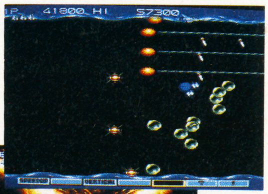


←今までのシリーズ作に比べると、シールドをはるかはらないかによってのレベル変化はそれほど大きくないが、はらずに慣れるのがベスト

→イージーモード5面のオプションハンターはシールドをはりかえた場合のみ出現する

2 入っても無事な地形はどこですか?

地形に当たると死ぬのがグラディウスだが、地形の端部には当たり判定がないことが多い。ステージ1の天井は平らに見えるところなら当たり判定なし。ただしシールドははがれる。ステージ2で天井のカプセルを取るときなど不安だが、実は、よほど食い込まなければ平気だ。ステージ5の炎などかなり深くまでもぐることが出来る。当たり判定の見分け方は、レーザーやミサイルを使う。レーザーが通り抜けるなら当たり判定なしだ。ボスの体とかも安全なポイントが少しだけどある。



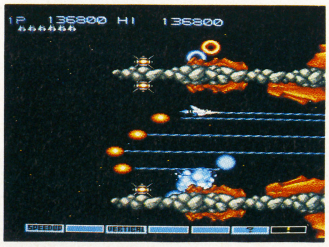
→これなら天井にくっついたカプセルも安心してとれる

←こんなに派手に入り込んだって死にゃーしないや

3 パワーアップ1つで300メートル!

その1:攻撃と守備

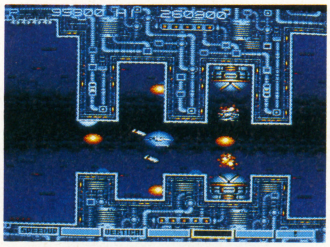
ゲージにより個性がある。Bタイプは守備型、Cタイプは攻撃型。エディットの組み合わせでも様々なタイプを作ることができる。オプション形態や「!」のゲージの使い方にも気を配るべき。



↑攻撃力の高い装備のときはとにかくこわせるものをこわしまくる。敵を残すのはあまりにも不健康だ

その2:オプション

便利なオプションの使い方を一つ。回転かフォーメーションのとき、4つ装備後にゲージをオプションに合わせてパワーアップボタンを押しっ放しにする。オプションがグワーッと広がりますね。



↑こうすればほとんど画面中どこでも手が届く。面白いように敵を殺して、世界一の乱暴野郎に変身だ

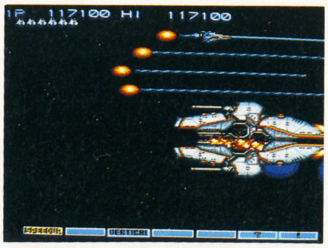
その3:ウェイトをかける

高速面や敵の弾数が多いときは画面を重くするに限る。スプレッドボムやEレーザー、長いレーザーなどをフルアップで撃てば、がくんとスピードが落ちて楽になる。わかると思うが品にかける技ではある。

↑こんな装備なら高速面だってフツーの面と同じだ。ただし自機の動きももちろんおそいので気をつける

その4:こんな使い方も

コア系のボスは上部体外にスプレッドボムを落とすと楽だ。長いレーザーは自機の上下移動についてくる。ショットの当たり判定の広さはデモプレイ砂面の空中戦を見るとわかる。レーザーはさらに広い。



↑MKIII、MKII、デリンジャーなどに効果的な技。ボスが上昇してくる時に落とせばバッチリ。グラIIでも通用した技だっけ

©KONAMI 1990

■プロが教える究極テクニック集3

F-ZERO

◆任天堂◆￥7000(税込み)

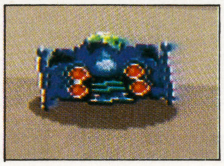
スピード感を味わうだけじゃ物足りない！　ワンランク上のプレイヤーを目指す君に、グランプリモードの戦い方から、MUTE CITY Ⅰでのタイムアタックのコツまで徹底解説しよう

初級編

己を知り、敵を知る。さすれば道は開かれん。まずは4台の個性を知るべし

BLUE FALCON

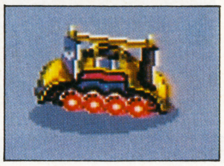
どのコースでもそつなく走る優等生タイプ。抜きんでる特徴がないので、高いレベルでリーグ戦を戦うときは、トップではなく3位入賞を狙わざるを得ないのが難。



➡十字ボタンで切り込み、Rボタンと同時にアクセルオフ。Rを離しアクセルオン。このコーナリングを覚えろ。

GOLDEN FOX

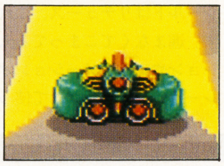
加速は抜群。最高速は最低。ダメージに弱いが、回復力は高い。テクニックが必要と言われているが、中級者には一番扱いやすいはず。まずはこの車で練習しよう。



➡コーナリング中は完全にアクセルオフ。完全にコーナーを過ぎ、直線にさしかかってから加速するのがベスト

WILD GOOSE

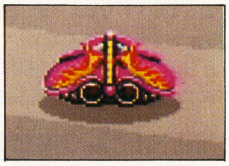
ダメージを受けにくく、少しのクラッシュでも平気。後続車をブロックする技術を覚えるには最適。ダッシュゾーン通過後の伸びが最高なのは、あまり知られていない。



➡直線でもコーナーでもいいところなし。他車を蹴散らして走るのがよい。1度抜いたらとことんブロック！

FIRE STINGRAY

最高速は4台中トップ。コーナー時のグリップも高い。難点は加速が悪いこと。これでグランプリモードを戦うのはよほど技術がないと無謀。タイムアタック専用車だ。



➡コーナーリングはアクセルべた踏みでいい。本当の意味での初心者向きの車。タイムアタック以外に用はない？

上級編

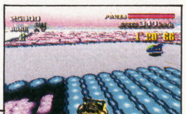
❶3つのリーグ・最終戦突破法

さて、ここからは「ビギナーモードならなんとかクリアしたぞ」というレベルの人に向けて、エキスパートレベルや、その上のマスターレベルをクリアするためのレクチャーだ。もちろん、初心者にとっても有益な話なのでじっくり読むように。

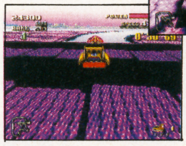
よし、それじゃあいくか。

レベルが上がってくると、ライバル車のスピードやテクニックが格段に上がる。直線コースでターボを使って抜く、という安直な戦法では太刀打ちできなくなるはず。必然的に勝負をかけるのはコーナーになるのだが、すべてのコーナーで勝負をかけても、返り討ちに合うのがオチ。コースによって、勝負をかけるべきポイントと、自重すべきポイントを知らないと勝負にならない。そこで、各リーグ最終戦での勝負をかけるべきポイントをレクチャーしよう。

●QUEEN LEAGUE●



⬇あとはとことん逃げる。1、2台に抜かれても、先程の場所で抜き返せるので気にしなくてもいい

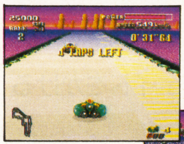


⬆ガードビームを避けて走ろうなどと思うな。ここを突っ切り、最短コースを駆け抜けるべし！

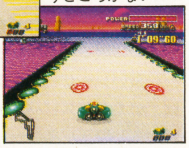
クセのあるコースがあまりないため、どの車を選んでも大差のないリーグ。ただ、最終戦ではコーナーの直後にジャンプしなければならないところがあるため、加速のいいGOLDEN FOXを使用するのが安全ではある。最終戦は抜くポイントが1ヵ所しかないため、そこで順位を稼いで、あとは順位をなるべく落とさない走りをして逃げ切るのがベストだ。

●KNIGHT LEAGUE●

一番簡単なナイトリーグでも、レベルが上がるとかなり苦しい戦いを強いられる。特に、ダッシュゾーンを使って周囲を繰り返すだけの『DEATH WIND』は、使用する車によっては全く太刀打ちできなくなる。だから、このリーグではダッシュゾーンに強いWILD GOOSEを使用するのがよい。そのかわり最終戦が苦しくなるが、右の通りにやれば勝てるはずだ。



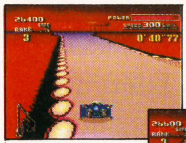
⬅ターボは、ゴールを過ぎたらすぐに使う。直角コーナーがあるが、ここしか使うところがない



➡地雷地帯に突っ込む。一見、危険そうだが、中央を直進すればいいだけなので、そんなに難しくない

●KING LEAGUE●

まさしく最難関のリーグ。マスターレベルの最終戦は、よほどの腕がなければ3位入賞は無理。それどころか、生半可な腕では第1戦すら勝ち抜けないのではないだろうか？　ここまでくると、どの車が有利とかそういうレベルでレクチャーできない。自分が一番得意とする車でチャレンジしてほしい。ただ、私はFIRE STINGRAYでだけはクリアできなかった。



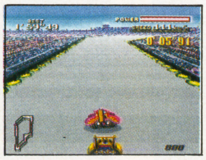
⬇このコーナーを抜けた直後、ターボを使う。ここで順位を上げないと、上位入賞はかなりツライ

⬆あと、敵車はここで少し外にふくらむクセがある。ぴったりついてゆけば、ここでも1台抜ける

❷MUTE CITY Ⅰのタイムアタック・コンマ1秒を体感する世界！

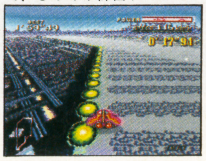
「タイム、いくつ？」こんな会話が挨拶がわりに交わされるゲーム業界。もちろん、F-ZEROのMUTE CITYでのタイムを聞いているわけ。2分を切ると「速い！」と言われ、1分59秒50を切ると「マジ？」と言われ、1分59秒を切ると「神様」と称えられる。さて、せめて「速い！」と言われてみたいじゃあないか。ね？

⬇スタート直後に隣の車に押してもらう。これで加速の悪さをカバーするわけさ



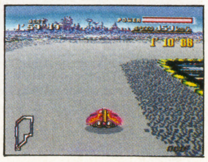
⬆第1コーナー直前にも、もう1度押してもらう。ここで440km/h前後まで加速する

⬇1周目は、この細い隙間を走る。かなり馴れが必要なので、じっくり練習すべし



⬆2周目は、ジャンプ台後の右コーナー突入時でターボを使用。減速ゾーンを突っ切る

⬇とにかくインコースギリギリを走る。最終コーナー以外はアクセル踏みっ放しでいい

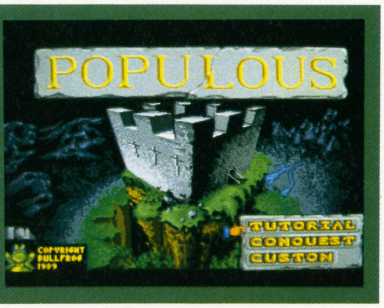


 ©Nintendo

■プロが教える究極テクニック集4

ポピュラス

◆イマジニア◆￥8800（税別）

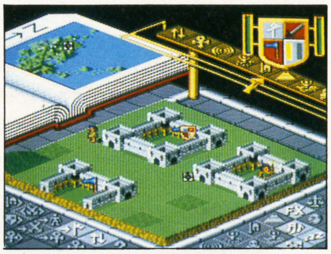


電源さえ入れれば、誰でも神になれる時代が到来した。だけど、自分の見守る種族さえ繁栄させられない、若葉マークの神のなんと多いことよ。そんな神達に、教えを授けてしんぜよう

初級編

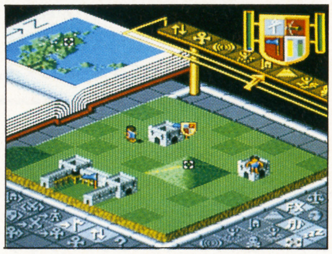
平地を作り、城を建て、再び城を崩して人を追い出す。これが基本！

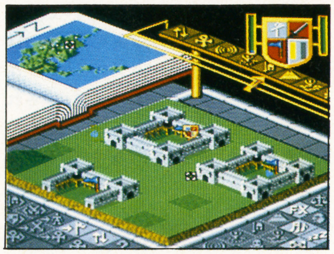
ポピュラスの基本の基本とは何か？　それは、神の種族を発展させることである。では、種族を発展させるにはどうしたらいいだろう？　まず、広い平地を作ることだ。間違っても、段々畑のようなこま切れの平地を作らず、１枚板の広い平地を作るべきだ。それも、山を切り崩してゆくよりは、海を埋め立てていった方がマナを消費する効率もよく、スピードも早い。そして、その平地に城が立ち並ぶようになったら、そう、右で説明するテクニックを使うのだ！



↑海に向かって、広い土地を作ろう。そうすれば、そこに建った家はすぐに城になる。人が増えて満員になればあふれてくるのだが…

↓そんなときは城の近くに山を作り、小さな家に戻してしまう。城の定員と小さい家の定員に差があるため、人は出てこざるをえない





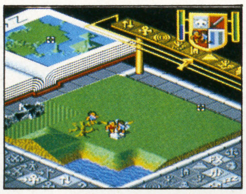
↑山を削れば、家はすぐに城へと戻ってくれる。あふれた人がまた近くに家を作ったら、これまでと同じことをまた繰り返せばいいわけだ

上級編

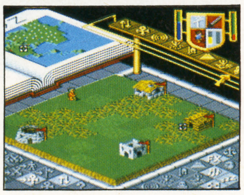
❶ハルマゲドン＋沼＝完全なる勝利

やはり、勝利は美しく決めたい。圧倒的な種族のパワー（シールドコマンド左右のメーターに表示される）の差を作り、ハルマゲドンに持ち込むのが、ポピュラスの１番美しい勝利方法であろう。

しかし、コンクエストモードも先の面に進むと、パワーの差をつけるのがだんだんと困難になってゆく。ハルマゲドンに持ち込むマナはあるものの、確実に勝てるという保証がなくなってくることもある。そんなときは、ハルマゲドンを起こす直前に沼を作るというテクニックを使うのだ。パワーが均等ならまず勝てるし、逆に劣っていても充分に逆転勝ちが狙えるようになる。



←ハルマゲドンにすると、全員は必ず全体マップの中央に集合する。この特性を利用しない手はない

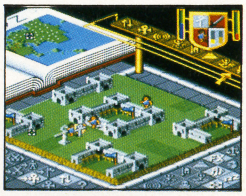


➡だから、敵の陣地から中央へ向かう通り道に沼を作っておくと、敵をガンガン減らすことが可能なのだ

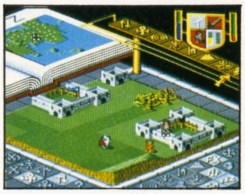
❷焼け野原を作られないために

騎士は、敵の陣地を命の限り荒らしてくれるたのもしい奴だが、それはこっちが騎士を作ったときのこと。相手が騎士を送り込んでくると、これは迷惑この上ない。うまく対処しないと、こちらの土地はボロボロにされる。困ってしまうというわけだ。

では、対処の方法を説明しよう。まず、合体によってリーダーを充分に強くしておく。そして、騎士の上陸予想地点にシンボルを立て、リーダーで騎士を食い止めるのだ。また、最初の頃の面なら、沼を作ったり、L＋Bで一気に海まで掘り下げて溺れさせることも可能だ。ポーズをかけ、確実にカーソルを合わせて実行しよう。

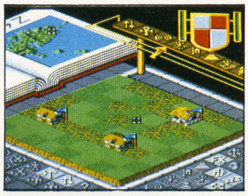


➡集合コマンドにしておけば、リーダーは力を補充しながら戦える。騎士を倒すことも夢ではないぞ

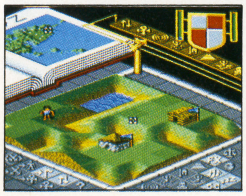


←万一、陣地内に侵入されてしまったら、わざと城を崩すのもいい。廃墟を作られない分被害が少ない

❸自分の陣地を震わせる快感とは？



➡問1．沼を作られた。じっくり時間をかけて直しているヒマなんてない。そんなときはどうするか？

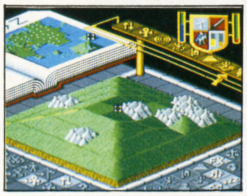


←答．地震を起こし、沼を消してしまえばいい。Xボタンを駆使すれば、家はすぐにもとどおりになる

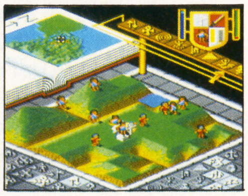
地震は敵の陣地に対する攻撃手段に過ぎない、などという考えをもし持っていたなら、その考えは捨てなさい。地震とは、状況によって自分の陣地に起こすことに意味がある行為なのだ。

まずは、沼を作られてしまったら、それを一気に破壊するのに使う。造成コマンドで１つずつ沼を潰すよりははるかに早い。家はその後でXボタンを使って修復すればいい。同様にして、火山を削るときに使用するのも賢い方法だ。また、盛り上げしかできない面では、土地を削るときや、初級編で述べた人を追い出すテクニックのかわりに使用することになる。

❹高得点でクリアするためには



←勝利がほぼ確定したら、意味もなく海に火山を作りまくる。こんなことでも得点は稼げるのである



➡やはり、ハルマゲドンを使用すると効率がいい。使えるのに使わないのはもったいないからやめよう

ポピュラスのコンクエストモードは全989面。とはいえ、全面をクリアしなければエンディングに到達できないわけではない。各面ごとに獲得した得点によって途中の面をジャンプして進めるので、より高得点を出すのがエンディングへの近道となる。

で、高得点の取り方だが、これは簡単。まず、ハルマゲドンが使用できるときには絶対に使用すること。使うだけで５万点が獲得できる。他の災害攻撃も、１回起こすごとに定められた得点が入るので、なるべく多用すればいい。ただ、意味もなく災害ばかり起こすと、かえってエンディングまでの時間が長くなるので注意しよう。

©1989 ELECTORONIC ARTS® & BULL FROG PRODUCTION／©IMAGINEER CO. LTD

■プロが教える究極テクニック集5

ファイナルファイト

◆カプコン◆￥8500(税別)

アーケード版をやり込んでいたならひざ知らず、スーパーファミコンで「ファイナルファイト」初体験ともなると難関の山である。そんなキミへのテクニック集。これでクリアも夢じゃない！

初級編

①まずは相手をつかまえるからはじめてみよう。これが基本だよ

殴る。蹴る。それは確かに気持ちいいのだけど、先へ進もうと考えたら、それだけではダメ。UWFだってパンチやキックなどのシュートの部分はクローズアップされているが、それだけでは勝ち続けられないことを教えてくれる。相手をキャッチしてからが本番なのだよ。

「ファイナルファイト」には関節技はない。しかし、相手をキャッチすることで、より多彩な技が出せるようになるのだから使わないテはないよね。

敵をキャッチするには正面からではダメ。逆にやられてしまう危険性が高いからだ。ならば、どうするのか。

キャラクターの側面を狙おう。X軸を合わせてからY軸を重ねるようにする。攻撃やジャンプなどをしていなければキャッチできるはず。必ずマスターしようね。

←相手の攻撃に気をつけながら体当たりすればつかめるのだぞ

②続いて連続技をいくつかマスターしよう

キャッチはマスターしたかな？

でも、それだけで満足してはいけない。ここからが問題なのだからね。

あ、これ以降はコーディを使用した技で書いてゆくので注意してほしい。

キャッチした後で✚キーの上もしくは下を入れながらYボタンを押すと背負い投げが可能だ。が、それだけではもったいない。ひざ蹴りを2回入れてから投げるようにしよう。一度になるべく多くのダメージを与えるのが連続技のいいところだからね。加えて背負い投げ中はコーディは無敵だし、投げた敵で他のキャラにダメージを与えることもできる。これもマスターしようね。

→つかまえたからといって、すぐに背負い投げにもっていってはダメ。ひざ蹴りを2発ぶちこんであげよう

↑ひざ蹴りのあとは背負い投げ。これは他の敵を巻きこむこともできてお得だよ

上級編

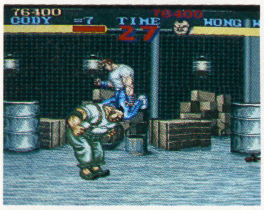
①ジャンピングニーパット+ひざ蹴りは強いぞ

アーケード版でお馴染みの大技がコレ。

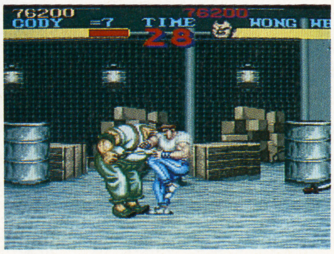
まず、相手をキャッチする。そしてひざ蹴りを2発ぶち込む。普通ならここで背負い投げにいくのがセオリーだけど、周囲に他の敵がいない時は……。

ジャンプするのである。コーディの場合はパイルドライバーがないので、敵を離すことになる。そうしたらジャンプ中に✚ボタンを下に入れてアタック！　ジャンピングニーパットの体勢になるよね。

で、これがヒットした直後にもう一度敵をキャッチしてひざ蹴りを2回。そしてジャンピングニーパット……。すべての敵に有効なわけではないが、かなり役立つよ。



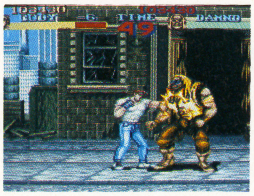
↑ジャンピングニーパットでダメージを与えつつ、相手の懐に入ってゆこう

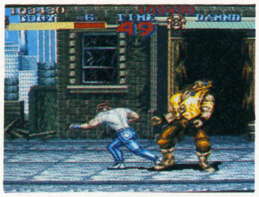


←で、相手が痺れている間に体当たりをしてつかまえる。そしてひざ蹴り2発。この後、その場ジャンプのニーパット+ひざ蹴りで勝ちなのだ

②ジャブ+ボディブローで相手をハメよう

→通称「ハマリパンチ」とも呼ばれるテクニックがコレだ。接近し、相手を2発殴る。次の瞬間、背を向け





←パンチを1発空打ちするところがポイント。馴れるまでが難しいが、マスターすれば最終面クリアも近い

続いて大技をもうひとつ。こちらはほとんどの敵に有効なハマリ技だ。

コーディのパンチは「ジャブ」→「ボディブロー」→「トルネードアッパー」という3段階の連続技になっている。

が、最後のトルネードアッパーを打つと敵はふっ飛んでしまうので、せっかくの有利な展開が消えることにもなりかねない。

で、ボディブローを打ったら、ここで敵に背中を向けてパンチを一回だけ空打ち。すかさず相手に向き直ってジャブ&ボディブロー、そして空打ち。これをくり返すだけで敵は身動きひとつできないままで死んでくれる。すげー技だ。

が、書くと遊ぶでは大違い。パッドでやるのは実に難しいのだよ。でも練習する価値はある。これをマスターすれば、すぐにクリアへの道が開けるのだから。

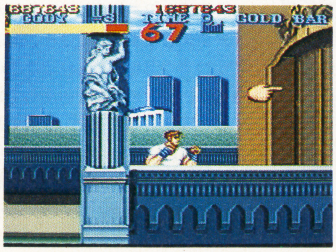
③隠れアイテムで展開を有利に進めていこう

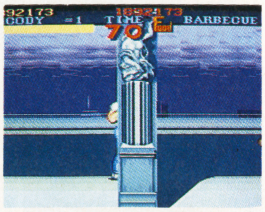
最終ステージが苦しいよぉ。

そう言っているキミに耳よりな情報があるんだ。やられてしまうってことは、つまり体力が足りないわけでしょ。実はドラム缶を壊さなくても体力回復のアイテムは手に入るのである。

最終ステージは手前に柱などが表示されていて敵が見にくかったりするね。でも、この柱の陰には、なんとアイテムが落ちていたりするのだよ。敵がいなくなったら、柱の陰でYボタンを連打しながら探そう。どの場所にアイテムが落ちているのかは決まっているので覚えてしまうのがいい。これでクリアも近くなったでしょ？

→こういったプレイヤーの目からは見えない場所にアイテムが落ちている。ここは拾う時間が少ないので効率よく行動できるかがポイントだね





↑柱の陰にもアイテムが落ちていることが多い。最初の柱にはフードがある

 ©CAPCOM 1990

■プロが教える究極テクニック集6

パイロットウイングス

◆任天堂◆￥8000(税込み)

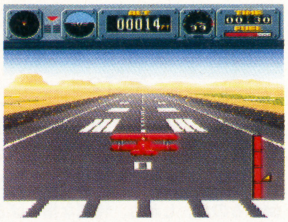
みなさん今日は。それでは今から特別エリアの特別講習を行います。始める前に、みなさんもう1度取扱説明書をよく読んで下さい。ここでは、種目ごとの操作の注意点についてを勉強します。

初級編

基本操作の復習とワンポイントレッスンを各種目ごとに講義するぞ!

ライトプレーン

ライトプレーンのポイントは着陸だ。これを失敗したらもともこもない。注意点は高度、角度、出力の3つ。着陸直前の時には、あまり動かずゆっくり高度を落とすこと。角度は地平線が見えるくらい安定させる。出力は、滑走路に入る少し前から落としまくればほぼOKだ。もし、1度接地したあと浮き上がってしまったら、✚ボタンの上を押しておさえよう。何度もやってカンを掴んでくれ!



→この画面を見てくれ。直前の所だ。これを参考にすると

スカイダイビング

←この画面のように、大回りに回ってターゲットを狙うのも手

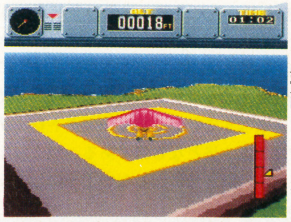
スカイダイビングはそんなに難しくはないんじゃないかと思う。リングの移置は覚えれば簡単だし、着地もフレアーを使えば安心だ。とするとあとは着地点の正確さだろう。セールを開いたら、ターゲットに直進せずにぐるっと大回りをしていこう。それでも近すぎたら、フレアーをかけまくって調節すればいい。画面の下方の、見えない所が本当の現在位置なのも頭に入れておくこと。近いと思ってもけっこう遠いぞ。

ロケットベルト

このロケットベルトが1番操作的にはやさしいだろう。ただ、慣性が大きく働くので、先の先を読んで行動しよう。90°右に曲がりたければ、130°曲がるつもりでいればいい。要はオーバーに曲がるのがコツだ。それと、吹かしすぎにも注意。コマメに吹かして高度を一定に保つべし。弱出力は高く上がりすぎた時の進行に使うとよろしい。着地時は視点切替すればいいが、高度計にいつも目をくばれ!

→右のターゲットに行きたいが、このぐらい曲がらないと慣性が

ハンググライダー



←ここでフレアーして着地姿勢にする。感覚的に一テンポ前ね

多少クセはあるが、クリア目的は比較的簡単な種目だ。着地も、エリア外着地しても60ポイントという高い得点が取れる。うまくターゲットに降りるコツは、直線コースを取るのが一番。高度200フィートぐらいだったら、ターゲットから遠くても十分飛んで行ける。逆に近くて高度が高すぎた時は、もう1回気流に乗ってねらいなおした方がいい。フレアーで浮き上がるのを想定して着地のタイミングを掴もう。

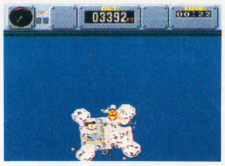
上級編

❶山場だけども海の上!こわい黒田教官のいるエリア4をフォローしてみるぞ!

エリア4

エリア4はこのゲームの中間地点。ここをクリアできるようになれば、あとはもう安心だ。ここではこのエリアのベストなクリア方法を紹介してゆこう。まずはライトプレーン。離陸したらまず右45°へ直進しながら高度を上げる。300フィートまで上がったら出力を60にして左旋回をしよう。

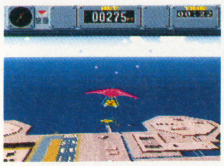
←離陸したらすぐ右へ旋回。ターゲットの上に来たら直進して高度300まで上がる。画面写真を参考に



←リングの後半は位置をよく覚えて。画面中央よりリングが下方にあればそのまま降りる

ターゲットが見えたら出力を上げ、潜る用意をするだけ。着陸は上で説明した通りだ。スカイダイビングは、リングの位置を完璧に覚えていれば何ら問題はないだろう。ロケットベルトは上からの視点の方が狙いやすいターゲットだ。なるべく動き回らないようにバーニアで調節しよう。ハンググライダーは、リングの直前まで降下し続け、リング直前で機首を上げればちょうどの位置になる上昇気流に乗ったあとは、1テンポおいて右に急旋回すれば目の前にすぐリングがある。着陸は君にまかせよう!(いーかげんだぞ少し…)がんばれ!

←ネックは伸縮するリング。距離感が混乱する。視点切替を



←ここぐらいで機首を上に。画面内の数字をよく見て同じポジションになるようにすれば全てよし!

❷男だったらやってみろ!決死の教官救出大作戦!女の人もやれっ!

エリア4と8をクリアすると、麻薬組織の基地に潜入するミッションになる。ヘリで敵砲台を壊しながら、教官達の待っているヘリポートへ向かうのだ。ここの場合は、高度を最高にして進んだ方がいい。砲台を撃破する時は正面から攻撃せず、横から流すように照準を合わせてショットしないとダメだぞ!

←高度を最高の630まで上げとかないと攻撃がよけられない

←ショットは横から!逃げる時もジグザグに動きながら逃げろ

←これがヘリポート付近の全砲台の場所だ。よく見てくれよ!

■プロが教える究極テクニック集7

アクトレイザー

◆エニックス◆￥8000(税別)

気楽な気持ちで買ってみたら、けっこうハードなアクションゲームだったので、なかなか先に進めずに困っている。今年にぴったりな、そんな迷える羊ちゃんのために、このページを捧げます。

初級編

町造りの上ですべきことから

このゲームにおいては、人口の上昇に比例してレベルが上がる。レベルが上がるとHPも上がり、アクションモードが楽になる。また、レベルが低いうちはアクションモードに突入できないことも多い。ゆえに、町を発展させるクリエイティブモードを効率よくこなすことが、美しいアクトレイザー攻略の第１歩となるのである。つまらないミスで時間を無駄にしないようにしよう。

⬇初心者がよくするミスの典型。人々が捧げ物をする、と言ったのでそのままにしてしまう。ちゃんと「捧げ物を取る」にしないとダメよ

⬆初心者があわてる瞬間。ちょーしに乗ってMPを使いまくっていると、突然のハプニングが起こることもある。MP残量には気を配ろう

⬇人口が増えないと悩むのは初心者のあさはかなところ。ボロイ家はわざと雷で壊し、新しい家に立て替えると人口は増える。りふぉーむ！

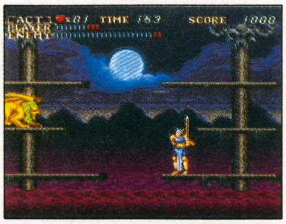
上級編

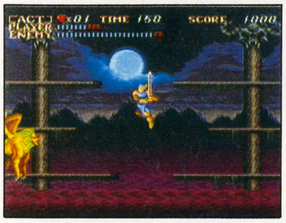
パターンさえ覚えれば、あとは楽勝。各面大ボスの賢い倒し方講座

ブラッドプール ACT1

さて、ここからは倒すのにコツのいるボスの倒し方をレクチャーする。まず、初心者が最初に足どめを食うと予想される、こいつの倒し方から紹介しよう。はっきり言って、どんなにアクションが得意な人でもパターンを発見しなければ倒せないが、逆に、パターンさえわかれば楽勝なヤツだ。

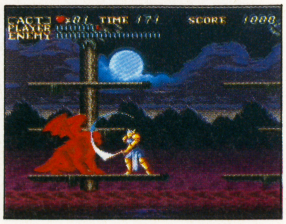
➡まず、この位置に立つ。敵は逆側を一段ずつおりてくる





⬅一番下の段で吐いた炎をかわした後、敵の側にジャンプする

➡そして切る。次は左右反転になって同じことを繰り返す



ブラッドプール ACT2

あちこちへとテレポートを繰り返すこいつは、無理に追い掛けるとダメージを追うのがオチ。こちらは無傷で、相手にだけダメージを与えられる場所に出現するまでひたすら待って、出現したら一気に叩くのがよい。後半、狼に変身したら、ダメージを受けることを覚悟の上で接近戦に持ち込め！

➡上の方に出現しても無視。こちらへんで待機していよう

⬅ここに出現したらラッキー。この位置で切りまくればいい

➡この位置でも、稲妻攻撃の後に一ダメージだけ与えられる

カサンドラ ACT2

ピラミッドの奥深くにいるこいつも、パターンを覚えないとなかなか倒せない。倒すコツとしては、まず敵の目に注意すること。下を向いた後に落下攻撃をかけてくるのだ。それさえかわせるようになれば、あとはパターンを把握すれば倒せるようになる。馴れれば無傷で倒せるようになるはず。

➡目の動きで予測して、落下攻撃をかわす。そして切りまくる

⬅光の玉はジャンプでかわし、その後、それを追いかける

➡ツタンカーメンもどきを倒す。そして中央へ戻ればいい

アイトス ACT2

こいつは大笑いのボス。なぜって？ 倒し方がわからないうちは手も足も出ないのに、パターンを覚えれば嘘のように簡単に倒せるのだ。しかも、特別な指さばきなんかは一切不用。ここで詰まっている人は以下の倒し方をお試しあれ。ほら、いままでの苦労なんて笑い飛ばすしかないでしょ？

➡ここに立つ。そしてボタン連打で剣をやみくもに振り回す

⬅敵がここに来たら、上にジャンプ。敵もつられて跳ね上がる

➡さっきの位置に戻り、剣を振り回す。これだけで勝てる

©1990 古代祐三 ©㈱クインテット ©ENIX

■プロが教える究極テクニック集8

SDザ・グレイトバトル新たなる挑戦

◆バンプレスト◆￥8200(税別)

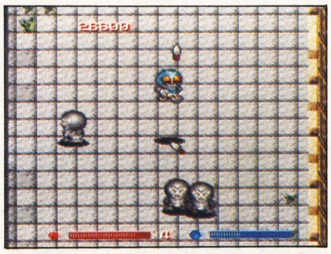
ちっちゃな体に勇気と希望を詰めこんだヒーローたちが繰り広げるスラップスティックアクションの決定版！

❶ ボスにもザコにも使える戦闘パターン

キャラクターの大きさやヒーローたちの攻撃に対する耐久力の大小が、ボスかザコかの別れ目といえるこのゲーム。そう、つまり基本の攻撃パターンさえ習得してしまえば、ボスやザコなど区別なく攻略できる。

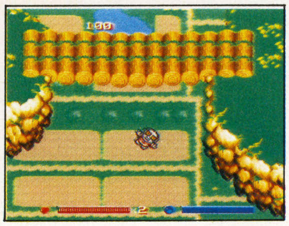
ショット&ジャンプを駆使して進んでいくわけだけど、ジャンプしながら弾を撃つ、ということができない。当然、敵側もできないので、ジャンプの連続移動をしていれば敵（弾も含む）に触れる確率が減るのだ。

それよりも、地形（落下、溶岩の海、ガスバーナーなど）から受けるダメージの方が大きいこともあるのには困りもの。



↑地上に立っている時間を極力減らす。空中は敵の弾が飛んでこない一種の安全地帯といえる

↑ジャンプよけは対ボスにも使える。さらに、地面を揺らす地震攻撃をかわす手段にも使える

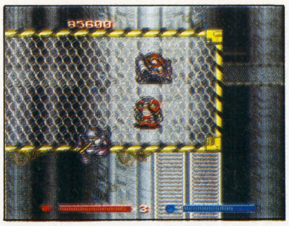


→例えば落下してみる。すると8ポイントもダメージをうける

❷ 適材適所・主人公の入れ替えどき

各エリアや場面によって向き不向きの出るヒーローたち。そこで、有利に戦うためのヒーローのローテーションを伝授しよう。

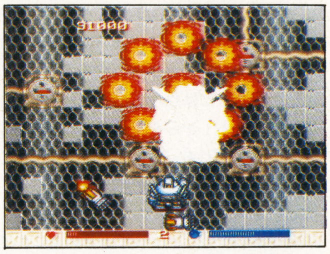
まず、ガンダム。他のふたりより通常攻撃ショットの威力が大きく、ほとんどのザコを一撃で倒せる。よってフィールド面はガンダムにおまかせ。そして、対ボス。やはりガンダム。特殊攻撃の威力があるうえ、特殊攻撃エネルギーの消費が2ポイントと少ない。他のヒーローは4ポイント消費。タロウやV3の特殊攻撃も捨てがたいが2ポイント消費にはかなわない。結局、フィールド面も対ボスもガンダムがいいみたい。



←ヒーローによってはステージも後半になると一撃で倒せない

↓6番目の仲間ナイトガンダムの通常攻撃は6人中最高。助け次第フィールド面をまかせよう

↓少量の労力で絶大なる威力を発揮する、ハイパーバズーカ。3、4発で大抵のボスを倒せる



■プロが教える究極テクニック集9

ボンバザル

◆ケムコ◆￥6500(税込み)

最終面の1つ前。ここをクリアできればエンディングがすぐそこに！

実質的最終面・129面のクリア方法を一挙公開してしまおう

エンディング間近。しかし、その前に立ちはだかる難関。それが、この129面だ。これに比べれば、最終面なんか簡単なもの。つまり、ここここそエンディングを見るための最後のハードルなのである。8つのワープによって複雑に繋がるマップは、通過するとクリアできなくなるワープまで存在し、プレイヤーの頭を悩ませる。そこで、エンディング直前で行き詰まっているあなたへ、129面のクリア方法を授けよう。

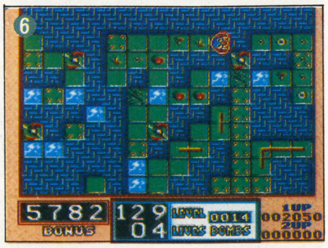
↑スタート近くの爆弾を壊し、ワープ。下にある5つの爆弾はこう並べ、左から順に爆破する

↑マップ中央上のスイッチを全部入れる。左の地雷と爆弾だけ壊し、マップ左の部分へゆく

↑島の中央にある爆弾は無視。それ以外はすべて爆破し、スイッチで出現するワープへ突入。あとは一本道で、マップ右下にゆけるはず

↑マップ右下の爆弾をとことん爆破する。一番下の地雷を先に処理することを忘れずに。縦に並ぶ地雷も残さず爆破し、上のワープへ突入！

↑中央下、ドーナツ状の部分をグルリと回って処理する。中央のワープを抜け、左の島で残務処理し、ワープで再び中央に戻るのも忘れずに



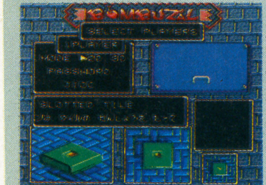
↑中央上に並ぶスイッチの、一番右をオンにする。あとは、マップ右上までの一本道を、爆弾を処理しながら歩くだけ。これでクリアとなる

おまけコラム

邪道な遊び方

ボンバザルのパスワードは、4文字の英単語からなる。そこで、ヤマカンで思い付いたパスワードを入力して、先の面を探るという遊びが可能なのだ。英語力を試すには最適な遊びだ（ホントか？）。

でも。そんな言葉を入れて最終面を見たとしても、感動は薄い、かな？



←辞書に載っている形ではなく、複数形になっていたりもするので注意しよう

©BANPRESTO 1991 ©ISHIMORI PRO・MBS・TOEI ©TSUBURAYA PROD ©SOTSU AGENCY・SUNRISE
©1988 MIRROR SOFT LTD ALL RIGHT RESERVED／©1990 KEMCO

■SFC用カートリッジ・8M
■2月23日発売■￥8900※■ハル研究所

ジャンボ尾崎の HOLE IN ONE

最近、オヤジギャルによるシティゴルファー（打ち放し専門）が急増しているけど、こういう族（やから）に限ってルールを知らなかったり、ましてゴルフが戦略型スポーツであるなんて知っているわけがない。困ったものだ。とりあえずゲームで勉強してもらいたいものだ。

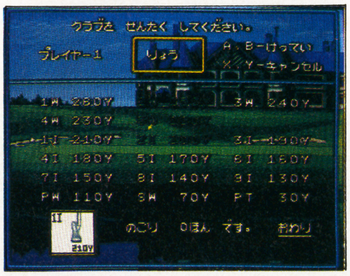
戦略型ゲームとして楽しめるゴルフシミュレーション

◆クラブ選択で攻略法が変わってくる

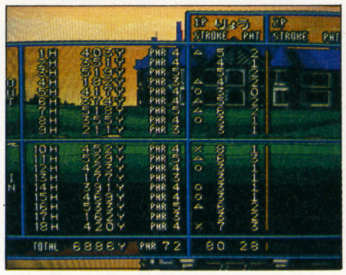
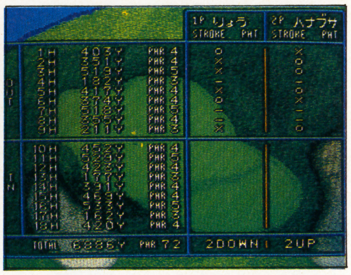
戦略的ゴルフを実践するうえで、まず重要となるのがクラブ選択だ。自分の考えているゴルフによって使用するクラブが違ってくるからだ。プレイにはパターを含めて14本のクラブを持つことができる。

このソフトにはウッドが１Ｗから５Ｗ、アイアンが１Ｉから９Ｉそしてピッチングウェッジ（PW）、サウンドウェッジ（SW）、パターの17本が用意されている。初期設定では１Ｗ～４Ｗ、３Ｉ～９Ｉ、PW、SW、パターとなっているのでこのままでもOK。なんだけれども、やはり自分に合わせてクラブセットを組み替えたい。

ポイントはドライビングアイアン（１Ｉ）と２Ｉの扱い。というのは、ロングコースなどでラフにボールを打ち込んだときには、４Ｗ（飛距離230m）よりも１Ｉ（210m）のほうが飛ぶからだ。それからVSジャンボでジャンボに勝つとジャンボの使っているJ'Sといういめちゃくちゃ飛距離のでるメタルウッド（ドライバー）をもらうことができる。これを手に入れれば攻略もかなり楽になる。パスワードでどのモードでも使えるようになるからぜひ入手しよう。



◆試合形式の違いで戦略を変える

このソフトにはストロークプレイ（ストロークプレイとトーナメントの２モード）とマッチプレイ（マッチプレイとVSジャンボ）の２つの試合方法がインプットされている。ストロークプレイは18ホールのトータルスコアで勝負を争い、マッチプレイは１ホールごとに勝敗を決する。ストロークプレイの戦略の基本は大きな冒険をするよりはできるだけスコアをまとめることを考えたショットをすることだ。無理する必要はない。逆にマッチプレイは１ホールのスコアで決まる。相手がバーディチャンスなのにこちらがパーを狙っていては負けとなる。積極的ゴルフをこころがけたい。

コース戦略の基本とテクニック

◆ティーショット

ティーショットに限らないが、ショットでもっとも重要なのが正確なショットだ。ショットはショットインジケーターによる３回ボタン押し方法。これは練習してマスターするしかない。ただ、風力、風向によってクラブ選択、パワーのかけぐあい、ショットの方法などはかなり戦略的要因になってくる。

正確なショットができるようになったら、風の影響とフェード系とドロー系のボールとの関係についてチェックしてみよう。

ドローやフェードのボールはジャンボ尾崎の場合スタンスの角度で決めることになる。この角度によってドローだったりフックになったりと微妙なショットを再現できるようになっているんだ。

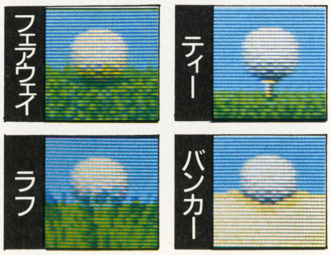
ここのコースではティーショットの落とし場所が重要なホールが多いのでしっかりマスターしよう。

◆フェアウェイとラフの木

コースでフェアウェイにボールがあれば、残りヤード数に準じた飛距離をもつクラブを選択してショットすることができるようになっている。問題はラフに入ったとき、ラフからのショットでは、クラブのもっている基本的な飛距離ほどは飛ばない。画面には飛距離に応じたクラブが表示されるので、これより１番か２番大きめのクラブを使うようにしよう。このときはショットの力加減に注意したい。

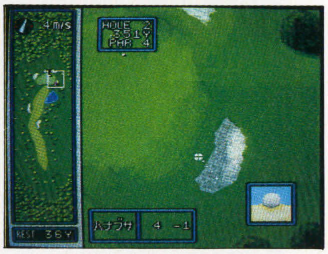
木の根元のショットはもっとやっかい。かなりリアルにシミュレートされているので、無理にピンを狙うと木に当たって跳ね返ってしまうことになる。木に当たりそうなときは、１打使って横へ出すのもりっぱな戦略なのだ。

ただし、マッチプレイで勝負をかけるときはピンをデッドに一発狙ってみるのも状況によっては必要ではある。



◆ガードバンカーとクロスバンカー

↑ガードバンカーはSWで打つ



↑クロスバンカーは3〜SWで

コースには、グリーンを囲むようにして造られたガードバンカーと、コース途中でティーショットが捕まるように造られたクロスバンカーという砂場がある。両者では、戦略が全然違ってくる。

ガードバンカーショットはグリーンにオンさせることが目的。使用するクラブはサンドウェッジ。これはどんなソフトでも本当のゴルフでも基本だ。ただ、バンカーはラフ以上に飛距離が伸びないので、ショットの力加減を練習しておくこと。

問題はクロスバンカー。ソフトによってSWしか使えないなんてのもあるが、それではリアリティーがでない。その点このソフトはリアルでグリーンのアゴ（土手）に近いところではSWでないと脱出が難しいが、中央あたりだとミドルアイアンでもOK。キミの戦略がためされるところだ。

◆アプローチショット

↑バックスピンでピンを狙おう

アプローチショットにはいろいろな打ち方がある。このソフトでは✚キーの下を入れショットするとバックスピンがかかり、上を押すとトップスピンとなる。このテクニックを使うとバックスピンショットや、転がし、ピッチ&ランなどのショットが可能となる。フェアウェイからトップスピンでショットすれば水切りショットも打つことができるはずだ。

◆グリーン上パター

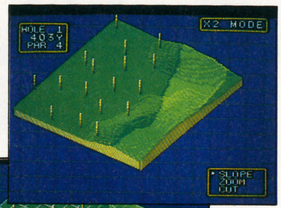
グリーンは傾斜がつけられている（芝目はない）。ショートパットではそれほど影響ないが、ロングパットでは傾斜を考慮してパットしないと、カップインは難しい。このソフトには1〜2ヤードのショートパットでは、1回ボタン押しというテクニックがある。通常は1回押してスタートし2回目で打つ力を決定するが、この2回目を省略すると、非常に短いパターとなる。

↑レベルによって難易度が変化する

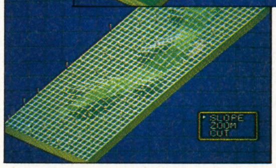
◆アンジュレーションを読む

カーソルを「HOLE」に合わせると、「ADVICE」「DISPLAY」「REPLAY」の3つのモードとなる。「DISPLAY」モードではコースの拡大、断面図、傾斜などを見ることができるのでショットの前のコース確認にぜひ使いたい。また、美人キャディーにアドバイスも受けられるので聞いてみるといい。打ったボールを斜めからのグラフィックで再現してみることもできるのもこのソフトの特徴の1つだ。

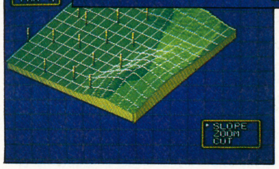
↑美人キャディーさんにアドバイスをしてもらう



↑調べたいコースを2倍に拡大して確認することができる



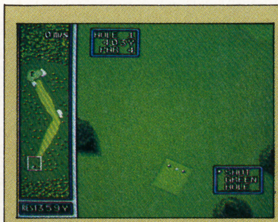
↑コースにスロープをつけてアップダウンを確認する



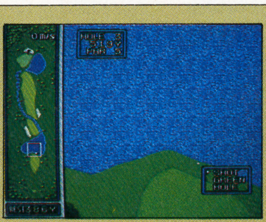
↑拡大した部分にメッシュをかけて詳しく見る

ジャンボ尾崎のホール・イン・ワン名物ホール

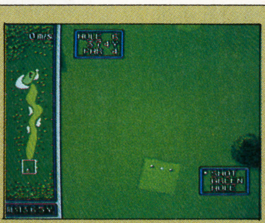
ゲームコースにありがちなトリッキーなものではなく、かなり現実に近いコース造りがなされている。これだけに、現実的なコース戦略が求められる。なにげないコースのようで、各所に落とし穴があるので頭を使ったショットで勝負したい。



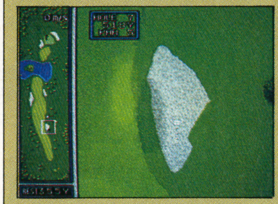
OUT 1番 403Y パー4
スタートホールである1番は左ドッグレッグのミドルホール。ティーショットがポイント。まっすぐ打つとクロスバンカーが口を開けて待ち構えている。



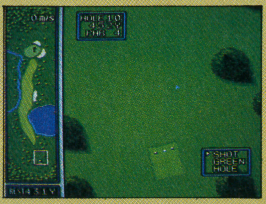
OUT 3番 519Y パー5
コース全体にウォーターハザードがうねっている名物ホール。ティーショットの落とし場所が最大のポイントとなる。風も計算しないと池ぼちゃの可能性大。



OUT 6番 374Y パー4
フェアウェイがS字に蛇行し、その凹みに3つのクロスバンカーが口を開けている。右めをロングヒットしたい。グリーン左の巨大なガードバンカーにも注意。



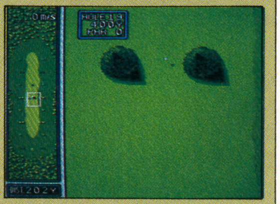
OUT 7番 518Y パー5
グリーン手前に巨大な池が造られている。ポイントは第2打で、池越えを狙うか池手前に刻むか戦略が分かれるところだ。ティーショットの飛距離にもかかわってくる。



IN 10番 452Y パー4
右に池、左をクリークに囲まれたレイアウト。ドライバーで右の池をショートカットするのは冒険。左からフェード系でコースなりに狙っていきたい。

IN 17番 162Y パー3
池の中に浮かんだグリーンが美しいショートコース。しかし、周囲ぜんぶ池なのでティーショットでの失敗が許されないシビアなコースでもある。

IN 18番 420Y パー4
中央をクリークが横切るミドルコースだ。中央のクリークまではおよそ200Y。ドライバーをミスするとウォーターハザード行きとなってしまう。



19番 400Y
19番ホールは練習場となっている。各クラブの飛距離を確認したり、曲りを調べてみるのにもってこい。100Y、200Y、300Yに目印の木が植えられている。

ⓒ1991 HAL LAB.

SUPER FAMI-COM 情報局

開発状況速報!!

年末の発売ラッシュの後、しばらくソフトが登場しない冬の季節がありました。でも、それは過去のこと。そうです。春の訪れとともに、SFCソフトは元気に飛び出してきます

ガデュリン ■セタ■4月発売予定■￥8800(税込み)

メーカー発表完成度90%

完成間近！ イベントの密度もさらにアップした

スーパーファミコン初のRPGを目指して開発が進められてきた『ガデュリン』だが、このたびゲームがほぼ完成の運びとなった。我々の前にその姿を現すのも時間の問題となっている。

ゲーム全体のシステムに関しては、今まで発表されたものから大きな変更はない。ゲームの舞台は自航惑星ガデュリンで、不本意にもここに不時着してしまった地球人リュウが、地球への帰還を夢見て冒険を続けるRPGである。パーティーを組めるのは最大4人まで。もちろん、直接攻撃の他に魔法による攻撃もできる。

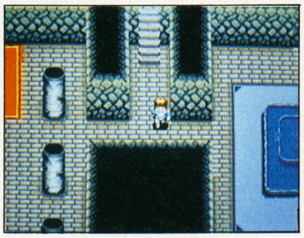
ストーリーは、全体がいくつかの章に区切られている。章が変わったり、もしくは数あるゲーム中のイベントを経ると、主人公のリュウとパーティーを組む仲間達が変更されてゆき、固定メンバーで最後まで冒険をするタイプのRPGではないのだ。

現段階ではシナリオの最終的な詰めが終わり、当初の予定通りイベントが数多く導入されたシナリオ重視型のRPGに仕上がったらしい。特に、ベースとなるストーリーがすでに存在していた第1章を除いた他の章では、かなりの数のイベントを詰め込むことに成功。めまぐるしく展開するストーリーを楽しむゲームになっている。とのことである。

なにはともあれ、スーパーファミコン初のRPG『ガデュリン』は、この春に登場することが正式に決定した。もうしばらくの辛抱だ。

↑2人でパーティーを組んでいる内は、まださびしいね

↑ダンジョンを歩いていると、1人の男が立っている部屋があった。はたしてこの男は敵か味方か？ ともかく、近付いて話しかけてみよう



↑このダンジョンは、ゲームの最初の章に登場するものである

↑戦闘。攻撃にも色々なバリエーションがあるのがわかる

ドラッケン ■ケムコ■3月発売予定■￥8500(税込み)

メーカー発表完成度90%

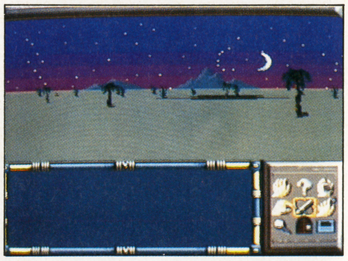
パソコン版も人気上昇中。屋外型の3DRPGだ

パソコンゲームのチャートで、高順位をキープしている『ドラッケン』。スーパーファミコン版の開発状況は、いまひとつ大きな進展がない、というところか。ただ、完成度自体はかなり高く、シナリオ部分が出来上がってはいないものの、一応ゲームをプレイすることは可能になっている。

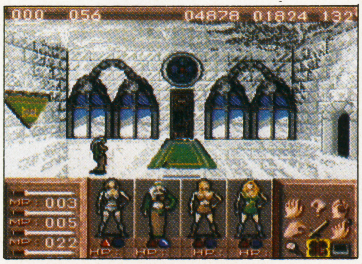
現在の開発状況としては、まず3D表示に関するところは問題ない。3Dの風景はなめらかにスクロールするようになっている。また、草原、砂漠、湿地帯、氷の世界の4つの地域にまたがるマップも、すべて出来上がっている。時間経過による空の色の変化なども導入されており、マップ内を歩き回るだけなら、完成品となんら変わることなく楽しめる状態だ。

戦闘部分についても、ほぼ完成しているようだ。ただ、『ドラッケン』での戦闘は4人のキャラクターそれぞれに、逐次指示を出し続けるというリアルタイムで行われる。マウスではなくコントローラーでアイコン入力することになるスーパーファミコン版では、操作システムをそのまま移植すると、操作スピードの差によって難易度が上がってしまう。その点がどのようにアレンジされるのかに注目したい。

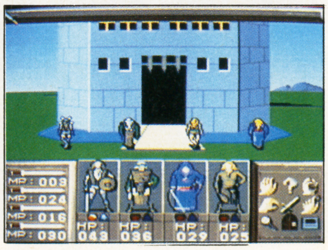
急いで完成させてしまうよりも、じっくりとゲームに取り組む姿勢で開発を続けるとのことであり、発売まではまだ時間がかかりそうだ。



↑夜の砂漠。空の色は少しずつ、しかし確実に変化してゆく。ただ、月や星は動かないのだ



↑建物の中。パーティーのメンバーをバラバラに動かせる



↑建物の前。さて、中に入るべ

↑戦闘はオートにしておくと楽。見ているだけでいいのだ

Ⓒセタ／Ⓒ1989, 1990INFOGRAMES ALL RIGHT RESERVED／Ⓒケムコ

BIG RUN

■ジャレコ■3月発売予定■¥8700(税別)　メーカー発表完成度100%

ラリーの感動をブラウン管で再現！

ジャレコ初のスーパーファミコンソフト第1弾『BIG RUN』が、とうとう完成した。このゲームは、アフリカ北海岸から砂漠を越え、西海岸まで走り抜く壮大なラリーをモチーフにしたゲームだ。アーケードゲームからの移植だが、SFC用にかなりのアレンジがなされている。

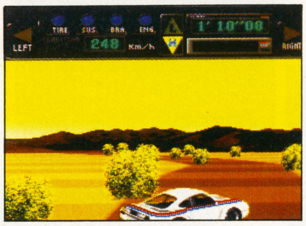
ゲームは全部で9ステージ。SS(スペシャルステージ）と呼ばれるコースを、順々に走ることになる。コースは平坦ではなく、先が見えないほどの上り坂なども待ち構えている。砂漠、サバンナ、岩石地帯など、走る舞台はさまざまである。

また、過酷なラリーゆえに、パーツはどんどん消耗してしまう。壊れたらスペアパーツと交換し、修理しなくてはならない。SSを始める前にパーツを買っておき、そういう事態に備えなくてはならないのだ。金はどんどん使うことになるので、ゲームスタート時のスポンサー選びから、慎重にならざるをえない、ということだ。

↑パリからトリポリまでの部分は、デモ画面として紹介される

↑勢い余って飛んでしまうこともしばしば

↑でも、乱暴に走っていると、パーツがすぐ傷む。急いで修理だ！



↑栄光だけを目標に、遠いゴールを目指して走る。男の世界だ

プレイしてみての雑感

スポンサーを選び、与えられた条件（車の性能、金額の大小、スタッフ、パーツの有無）の中で、自分なりに車をアレンジする。予備パーツをたくさん積めば事故に対して安心ではあるが、総重量が上がるので最高速度が落ちる。このへんのバランスを考えながらプレイするところが、アーケード版との最大の違いだ。

とはいえ、実のところそんなことを深く考えなくても、ゲームする上ではあまり問題はないようだ。それよりも、さまざまな舞台を走り抜けることを楽しむべきだ。スピード感があまりないので、のんびりとドライブする感じでプレイした方がいい。

最後に不満点を2つ。坂道と平地のつなぎ目がなめらかでなく、コース全体がギクシャクしている。ライバル車に対する当たり判定がつかみにくいのも減点対象だ。

遥かなるオーガスタ

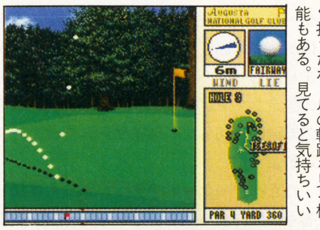
■T&Eソフト■4月5日発売■¥9800(税込み)　メーカー発表完成度100%

春、あなたの家にオーガスタの風が吹く

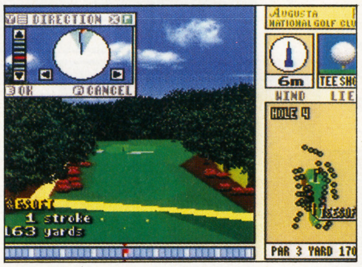
今年の冬も終わり、ゴルフ愛好者達がむずむずし始める季節が近付いてきた。それに歩調を合わせるかのように、『遥かなるオーガスタ』も、一歩一歩完成へと近付いてきた。そして現在、ようやくすべて完成し、あとは発売を待つだけとなっている。

初期の開発バージョンに比べると、処理速度がかなり高速化され、ボールの動きがかなり速くなった。これにより、ゲーム進行がかなりスムーズになってきている。画面にプレイヤーの姿が表示されるようにもなり、効果音も入り、いかにもゴルフをしている、という臨場感も出てきたようだ。

世界4大トーナメントの1つ、マスターズが行われるオーガスタ・ナショナル。その厳しいチェックを受け、本物そっくりに18ホールがコースレイアウトされているこのゲーム。青木や中島、ジャンボ尾崎にかわり、この難コースをブラウン管の中で制覇できるようになるのは、今年の春のことになる。



↑打ったボールの軌跡を見る機能もある。見てると気持ちいい



↑プロゴルファーなら誰もが夢見るオーガスタ・ナショナル。それを家庭でプレイできるとは幸せだ

↑グリーンはかなり速い。馴れるまではけっこう大変なのだ

プレイしてみての雑感

前号の時とは違い、完成版のロムをプレイしてみて、その違いにかなり驚いた。実質的には、球が飛んでいく時の処理速度が速くなっただけなのだが、それだけでかなり壮快感のあるゲームに変身したからだ。速度がパソコン版にはちょっと追いつかないながらも、このくらい速ければ、とりあえずプレイすることでストレスがたまることはないだろう。

また、他のゴルフゲームと比べ、コースレイアウトは秀逸だ。実際に存在する名コースを再現したのだから当然と言えば当然のことか。ゴルフというスポーツを理解している人なら、かなり楽しめるゲームだ。

逆に言えば、本物のゴルフには興味がなく、ゴルフゲームをいくつかプレイしただけの人には、現実のゴルフに近過ぎるがゆえに、最初は馴染みにくいかもしれない。

ドラゴンクエストV—天空の花嫁—

■エニックス■発売日未定■価格未定

背景が描き込まれた戦闘画面が発表！

制作されていることが発表されて以来、キャラクターイラストや開発中のドット絵ばかりが公表されてきた『ドラゴンクエストV』。このたび、開発中の物ながらも、ゲーム中の画面が発表となった。

今回発表されたのは戦闘画面。右の写真を見てもらえばわかるように、今回はモンスターの後ろに背景が描かれることになった。ドラゴンクエストIの戦闘シーンにも背景はあったが、今回はさらにワイドな背景が描かれている。もちろん、Iとは違い、モンスターは複数で登場する。しかもそれらは横1列に並ぶわけではなく、前後に重なって描かれている。これにより、かなり大きいモンスターが大勢同時に登場することも考えられる。

また、今回のドラクエでは、時間の流れが存在するのではないかと言われている。主人公の幼いときのイラストと、青年時のイラストが別々にあることから、主人公がゲームの中で成長してゆくと噂されている。ただし、具体的にどのように時間の経過がゲームに織り込まれるかは未発表のままだ。

そして今回からは、サブキャラのデザインも、鳥山明さんの手によって行われることが決定している。今までのキャラクターも、ファミコンに比べ、より細かい表現が可能なスーパーファミコンで作られる今作品では、サブキャラ達もそれぞれ違うグラフィックで表示されることになった。

↑ようやく発表となった戦闘画面。大きい背景の中に、何本ものモンスターが登場することになるようだ。キャラクターが重なるように表示されるので、大きいキャラの大量出現も可能になりそう。モンスターの後ろに隠れる奴も出てくるかもしれない

©1991 JALECO LTD.／©T&Eソフト／©ENIX

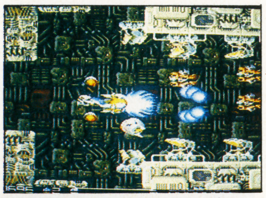
スーパーR-TYPE

■アイレム■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度70%

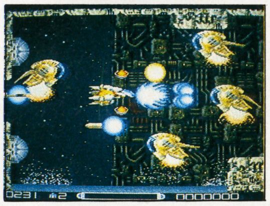
ようやく画面が発表され始めた

昨年秋に行われたスーパーファミコン発表会で、タイトルが発表されたものの、以後ほとんど新情報のないままだった『スーパーR-TYPE』。今年になってから少しづつ情報がリリースされるようになり、ようやく画面写真が発表されるようになった。アーケードゲームとして人気のあった『R-TYPEⅡ』をベースに作られているこのゲーム。画面を見るかぎりでは、ゲーム全体が持つ雰囲気などはアーケード版のとあまり変わっていない。ゲームセンターからの固定ファンがいるシリーズだけに、彼等の期待は裏切らない形でゲームを仕上げているようだ。

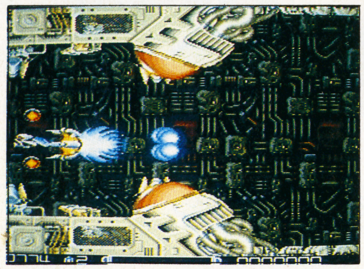
ただ、アーケード版をベースにしてはいるものの、全体としてはかなりのアレンジが加えられるとのことであり、単なる移植ゲームにはならない。ステージのデザインや、敵キャラの出現パターンなども1から練り直すことになったらしく、スーパーファミコンならではの新しいR-TYPEとして開発しているのだ。まだ発売日や価格などが正式に決定していないものの、シューティングゲームの少ないスーパーファミコンソフトの中では期待度は高く、いつ登場するかが待たれる1本である。



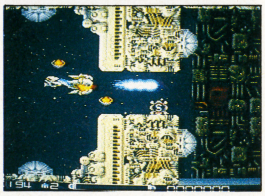
←うーむ。あまりアーケード版と変わらないなー。アレンジされたのはどこだ？



←水の中から突然出没する奴ら。しかもミサイルを撃つ。ゲーセンでよくやられたっけ



↑シューティングファンのみなさま。お待たせいたしました。とうとう画面写真の登場です。わお！



←しょっぱなから狭い通路が多いのがR-TYPEの特徴。圧迫感に負けるな！

ジェリーボーイ

■CBSソニーグループ■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度85%

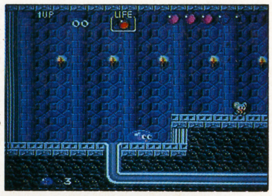
僕、名前がちょびっと変更されました

諸々の理由によって、『ジェリービーン』として今まで親しまれてきたこのゲームは『ジェリーボーイ』と名前が変更されることになった。今回のタイトルは正式決定のものであり、これ以上の変更はないので安心していい。

もちろん、名前が変更になったとはいえゲーム内容は今まで通り変更はない。主人公は不定形のスライムであり、上に伸びたり下に潰れたりと、プルプルと体を変形させながら進行するアクションゲームだ。また、いままでにないアクション要素を、指先で体感できるようなアクションゲームにするべく開発が進んでいる。

また、ゲームデザインを手掛ける田尻智さんは、アクションゲームにストーリーをいかに織り込むか、ということにチャレンジしたいと以前に発言している。冒険を続ける中で出会う人々との会話を通じ、主人公の冒険以外にも色々なドラマを演出することにも力を注いで作っているようだ。

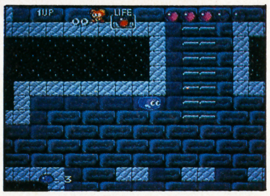
現在の開発状況としては、基本的なゲームシステムの部分だけでなく、先の方のステージの開発にも突入しているとのこと。ただし、具体的な完成の予測はまだ立たない、という状況らしい。



←ひんやりした部屋の中。スライムだから、パイプの中へも入ってゆける（本当

←スライムだから、こんなこともできる。よいしょよいしょと上へ登っていくのよ

↑基本的には右へ右へと進んでゆくアクションゲーム。がんばれ、改名したばかりのジェリーボーイ！



←さらにはこんなこともできる。スライムだから、頭に血がのぼることはない

ウィザードリィV

■アスキー■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度50%

SFCカセットに神が宿る日はいつか？

正月気分も覚めやらぬ1月に正式発表となったウイザードリィV。根強いファンが今か今かと続報を期待しているのだが、具体的な新情報は今回紹介されていない。画面上でゲームを確認できる段階まで開発が進んでいないので、しばらく待っていてほしい、とのことだ。

現在までに発表された情報を確認する。このゲームは、パソコンゲーム『ウイザードリィV』の移植作だ。パソコン版では、今までのシリーズよりも呪文数がかなり増え、呪文の対応レベルに変更がなされている。戦闘時に飛び道具の使用が加わり、後衛でも呪文以外の攻撃も可能。シナリオ面での特徴は、会話を交わせるノンプレイヤーキャラクターが存在することにより、彼等との会話がゲームを進める上での重要な要素になるということが挙げられる。

これらの新要素が、スーパーファミコンへの移植の際に、どのようにアレンジされ、残されるのか。まだ最終的な決定がなされていない段階である。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

■エポック社■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度50%

イースと並ぶ人気のRPG、遂に登場!!

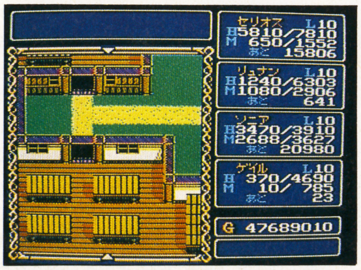
去年の12月にパソコンで発売された人気シリーズ「ドラゴンスレイヤー」の第6作目、「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」がスーパーファミコンでエポック社より発売されることが決定した。

もともとはパソコンゲームの大手メーカー、日本ファルコムから発売されたこのゲーム、同社の「イース」シリーズとともに現在でも大ヒットを続けている。

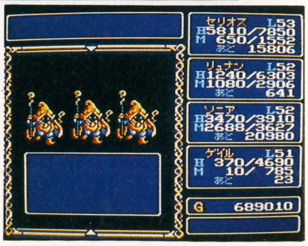
このゲームの特徴は、キャラクターひとりひとりが意志をもって戦闘するAI機能を始めとして、自分の腕に合わせてゲームレベルが選択できたりとか、少しくらいの障害物なら勝手によけて歩いてくれるなど細かい所にまで気が配られている。

さらに、そういった機能面にくわえて、魅力あふれる世界観や個性的なキャラクター達により、感情移入がしやすいところもこのゲームの特色である。

←フィールド画面。洞くつの入口の大きさが不気味だ…



↑きちんと整理されたステータス画面。プレイする時に最も気にする画面だけに、見やすさが大切だ



←戦闘画面。細部まで描き込まれた敵キャラクターが迫力満点

©IREM CORP／©CBSソニーグループ／©GAME FREAK／©ASCII／©日本ファルコム／©エポック社

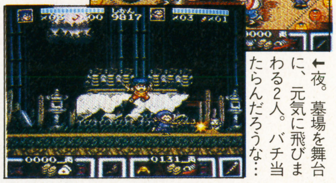
ゴエモンでぃ！（仮）

■コナミ■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度50%

2人でワイワイ楽しめるアクション！

『グラディウスIII』に続くコナミのスーパーファミコン第2弾は、ファミコンでの人気キャラクター、ゴエモンを主人公にしたアクションゲームに決定した。ファミコン版の『がんばれゴエモン2』に近い形のゲームに仕上がる予定だ。これは、現在発表されているスーパーファミコンソフトの中では数少ない2人同時プレイが可能なゲーム。主人公のゴエモンと、その仲間のえびす丸を2人でワイワイ操作することができるのが魅力なのである。

↑村まつりのワンシーン。ゴエモンを無視してひょっとこがおどる



↑夜。墓場を舞台に、元気に飛びまわる2人。バチ当たらんだろうな…

ファイナルファンタジーIV

■スクウェア■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度70%

嵐の前の静けさ？　沈黙が続くFFIV

ファミコンPRGのビックネームの中では、先陣を切って発表された『ファイナルファンタジーIV』だが、以後は新情報のリリースもなく、いまだ不気味に沈黙を守っている。ただ、開発は順調に進んでいるとのことであり、近々、画面写真を含めた大々的な発表がなされるものと思われる。

現在発表されているところでは、ゲームにおける基本システムは変わらないとのこと。しかし、まだ隠されているものの、色々と新要素も導入されているらしい。

↑そろそろこのイラストも見飽きてきましたね。次号では待望の画面写真を公開。の予定ですぜ

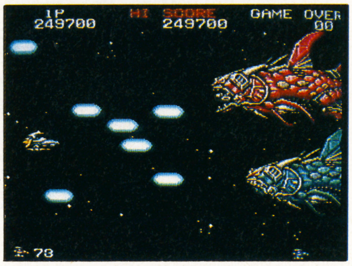
ダライアスツイン

■タイトー■発売日未定■価格未定　メーカー発表完成度60%

2人同時プレイ可のシューティングだ

こちらは、スーパーファミコン初の2人同時プレイ可のシューティングゲーム。ベースとなっているアーケードゲームの『ダライアスII』からかなりアレンジされ、新たなゲームとしてスーパーファミコンに登場する。ステージ数こそ12に減ってしまったものの、ちゃんと今回から新しい大ボスも登場する。

発売日、価格ともに正式に決まっていない段階ではあるが、順調に開発が進んでいるところである。



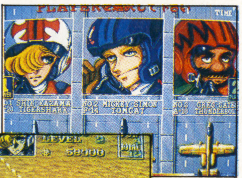
↑こっちが2P同時プレイ可なら、敵のデカキャラも同時に出現。嵐のように攻撃してくる

エリア88

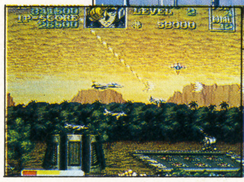
■カプコン■発売日未定■￥8500（税別）　メーカー発表完成度50%

マンガが原作のシューティングゲーム

新谷かおるさんの代表作であり、アニメにもなった『エリア88』。そのキャラクターや舞台設定を借りて作られたのが、このゲームだ。カプコンによって開発された同名のゲームがアーケード版にも存在するが、移植されたわけではなく、スーパーファミコン版の『エリア88』はオリジナルゲームとして開発されている。マンガに登場している3人の中から1人を選び、その人が愛用する戦闘機を使用して、10を越えるステージを進んでいくゲームだ。



↑この3人の中から1人を選んでプレイする。それぞれ個性があるのだ



↑横スクロールのステージは、全部で10以上。クリアまでは遠い

シムシティ

■任天堂■4月2日発売■￥8000（税込み）

パソコンゲームとして世界的にヒットした都市育成シミュレーション。昨年のスーパーファミコン発表会のときは参考出展であり、その後どのような開発がなされているかが注目されていたのだが、このたびようやく発売日が決定した。ただ、具体的にどのように仕上がっているかは、残念ながらまだ隠されている。次号でかなり詳しく紹介できる予定。期待していてほしい。

ちびまる子ちゃん

■エポック社■発売日未定■価格未定

とうとう、と言うべきか、やはり、と言うべきか、マンガでテレビで大人気のちびまる子ちゃんが、ゲームになって登場する。ある1年間のまるちゃんのまわりに起こるさまざまな出来事を織り込んだ、人生ゲーム風のボードゲームになるらしい。発売時期を含め、詳しいことは一切不明だが、TVゲームならではの面白さを盛り込んだボードゲームにするべく開発を進めるとのことだ。

真・女神転生

■アトラス■発売日未定■価格未定

根強い人気を持つ女神転生シリーズ。その新シリーズがスーパーファミコンで登場する。ファミコン版女神転生IIよりも時代を前に移し、最終戦争以前の関東を舞台に展開するRPGだ。悪魔とは、神とは何か？　そして人間の存在意義を問う、というのがゲームのテーマになっている。今回からは3身合体の他にも特殊合体などもあるらしく、さらにパワーアップしての登場となる。

ダンジョンマスター

■ビクター音楽産業■発売日未定■価格未定

こちらもパソコン版がヒットを記録しているゲーム。ダンジョン内を下へ下へと進んでゆく3D形式のRPGだ。スーパーファミコンへの移植にあたっては、従来のものに多少のアレンジを加えることが決定しており、パソコン版そのままのゲームにはならない。発売時期もまだ見えてきておらず、完成までにはまだ時間がかかりそう。ゆっくりと待っていよう。

イースIII

■トンキンハウス■発売日未定■価格未定

アクションRPGとして、パソコンゲーム界のヒットシリーズで知られるイースシリーズの3作目。上から見下ろす、いわゆるトップビューであった前2作とはがらっと変わり、このゲームでは横から見据えるサイドビューを採用している。スーパーファミコンへの移植の際には、演出面などにアレンジが加えられる予定だが、基本的なゲーム性は崩さないとのことである。

スーパーノヴァ

■コピアシステム■発売日未定■価格未定

現在発表されているものの中では、唯一の3Dシューティングになるこのゲーム。どこからの移植ではなく、完全なオリジナルゲームである。スーパーファミコンならではの美しいグラフィックを期待したい。

ただ、現時点ではゲームの企画が始まったばかりで、具体的な開発はまだ何も行われていない。画面写真などが見られるようになるのは、まだ先のことのようだ。

4大RPG、SFCで勢揃い

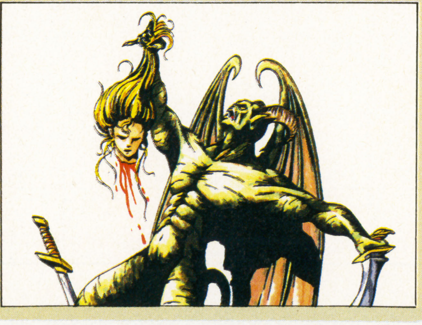
真・女神転生の登場により、いわゆる4大RPGがすべてSFCに登場することになった。これからは、この4本が人気の面でSFCを引っ張ってゆくことになるのだろう。そこで、この4本に関する詳しい情報を伝えることにする。

まず、真・女神転生について。諸々の理由により発売元がナムコからアトラスへと移っているが、今までの女神転生シリーズの開発スタッフが引き続き開発に当たっているので、クオリティー面は安心してよい。ただ、発売予定は来年の春頃である。

当初はVとして発表されたSFC版ファイナルファンタジーは、ファミコン版として企画されていたIVの発売が見送りになったため、数字が1つ若く変更された。お間違えのないように。

ウイザードリィVは、モンスターイラストなどがかなり集まってはいるものの、画面を紹介できる段階ではないとのこと。発売までは、また時間がかかる見通しだ。

最後にドラクエVに関してだが、リリースされる情報が少なく、開発状況がつかみにくい。発売時期も完全に不明、である。



↑とうとう登場。女神転生シリーズの最新作の『真・女神転生』。これでスーパーファミコンのRPGもかなり充実してきた

単行本で読む、「鳳凰の塔」。

人は迷いながら、そして戦いながら成長していく。

コミック版ウィザードリィ外伝・第2部

「鳳凰の塔」(後編)

石垣環・作◉1989年10月より連載開始。"神々が棲むゲーム"——ウィザードリィのロマンを余すところなく燃焼させたコミック巨編、「鳳凰の塔」(後編)が単行本に。ウィザードリィを愛した人に、興奮と涙を……今、与えん。

2月4日発売／定価980円(税込み)

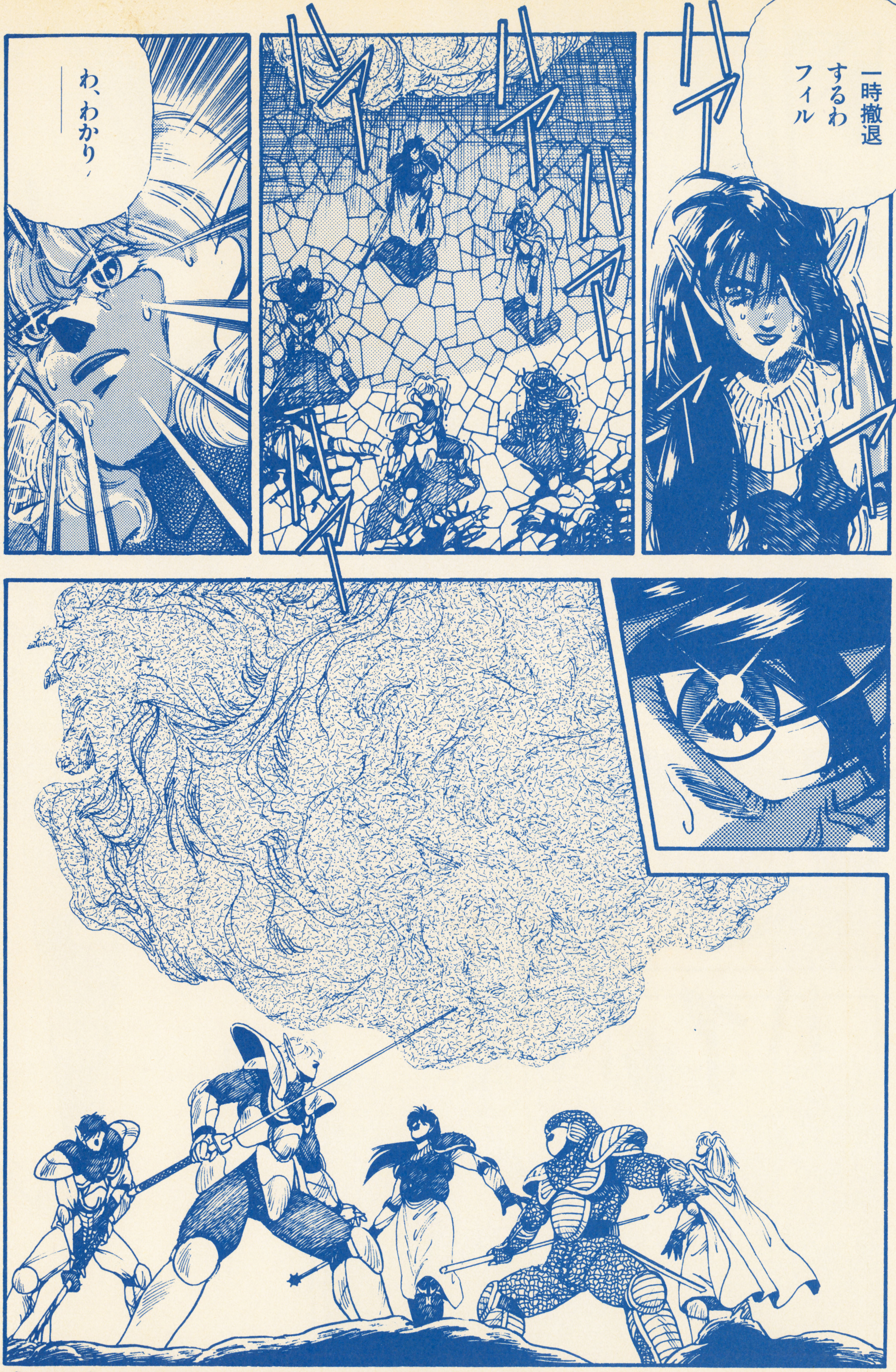
●前編・好評発売中●

御愛読中、失礼します。
第2部の単行本、出ます。

雑誌で読む、「復讐鬼の城」。

JICC 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER/ 編集部

書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-3234-4621



次号(4月号 3月4日発売)に続く!!

星占い&おまじない BYまどみ

↑おひつじ座(3・21〜4・20) クラスや部活でのめんどうな役割からやっとのがれられます。苦手な先生から解放される人も…。よかったねー。友達運もよくなって、思いがけない人たちからも人気が出ます。何か、まじめにやろー、なんて意欲がわいてくる時。けっこうけっこう。ゲームにもまじめに取りくんでみましょー。さて、新しい友達を作るおまじない。ハブラシとクシを一ぺんに新しくしてごらんなさい。色をそろえれば効果も大。

愛情△金運△勉強○遊び○体力○友人◎

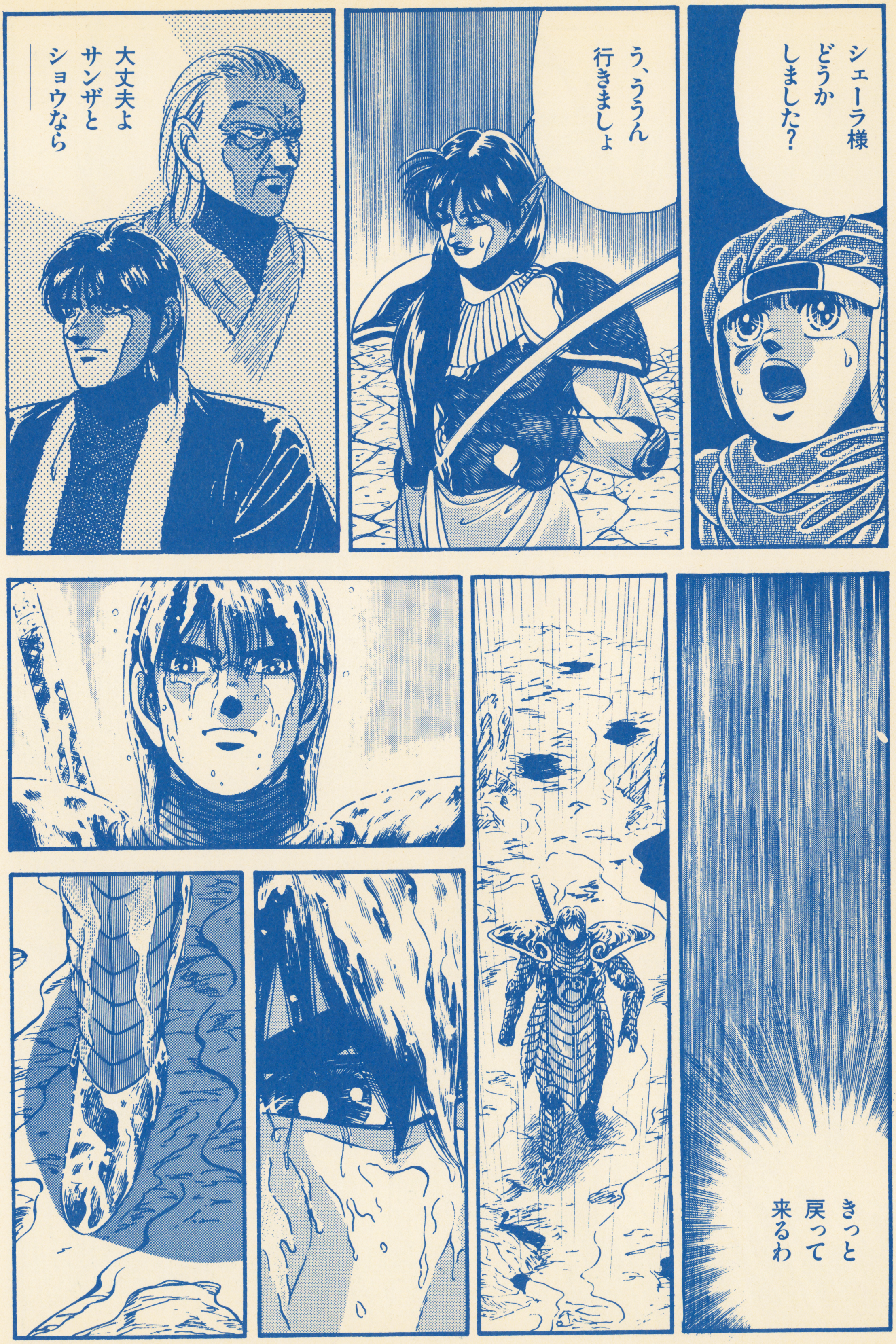
星占い&おまじない BYまどみ

✝おうし座(4・21〜5・21) 1月中は目的もなくダラダラとすごしてしまいがち。おもしろい事もないし、モテないし、おフクロはガミガミ言うし、なんて周りのせいにしちゃ駄目。やる気がないのはキミよ!2月に入れば気分もなごみ、少し元気も出てきます。ただし、4月生まれのおうし座君はこれから1年、ボーッとしてたらすぐコケるゾ。気分をピリッとさせるおまじないを…。キンヨー君というキャラクターを自分で作り、絵に書いて持ってなさい。愛情×金運×勉強○遊び×体力△友人○

星占い&おまじない BYまどみ

†ふたご座（5・22〜6・21） 先手必勝、思いついた事をすぐやるのが今月のキミの勝利のヒケツ。あれこれ迷ってダラダラと決断をひきのばしているのなら何もしない方がむしろラッキー。直感で行動してって事よね。さて、2月から2年間、キミが努力をした事は大きく実を結びます。部活でも勉強でも女のコでも、全力投球でがんばってみて。ア、目標はひとつよ。夢がかなうまで、願い事を書いた紙を、近くの神社の木の根元に埋めておいて。

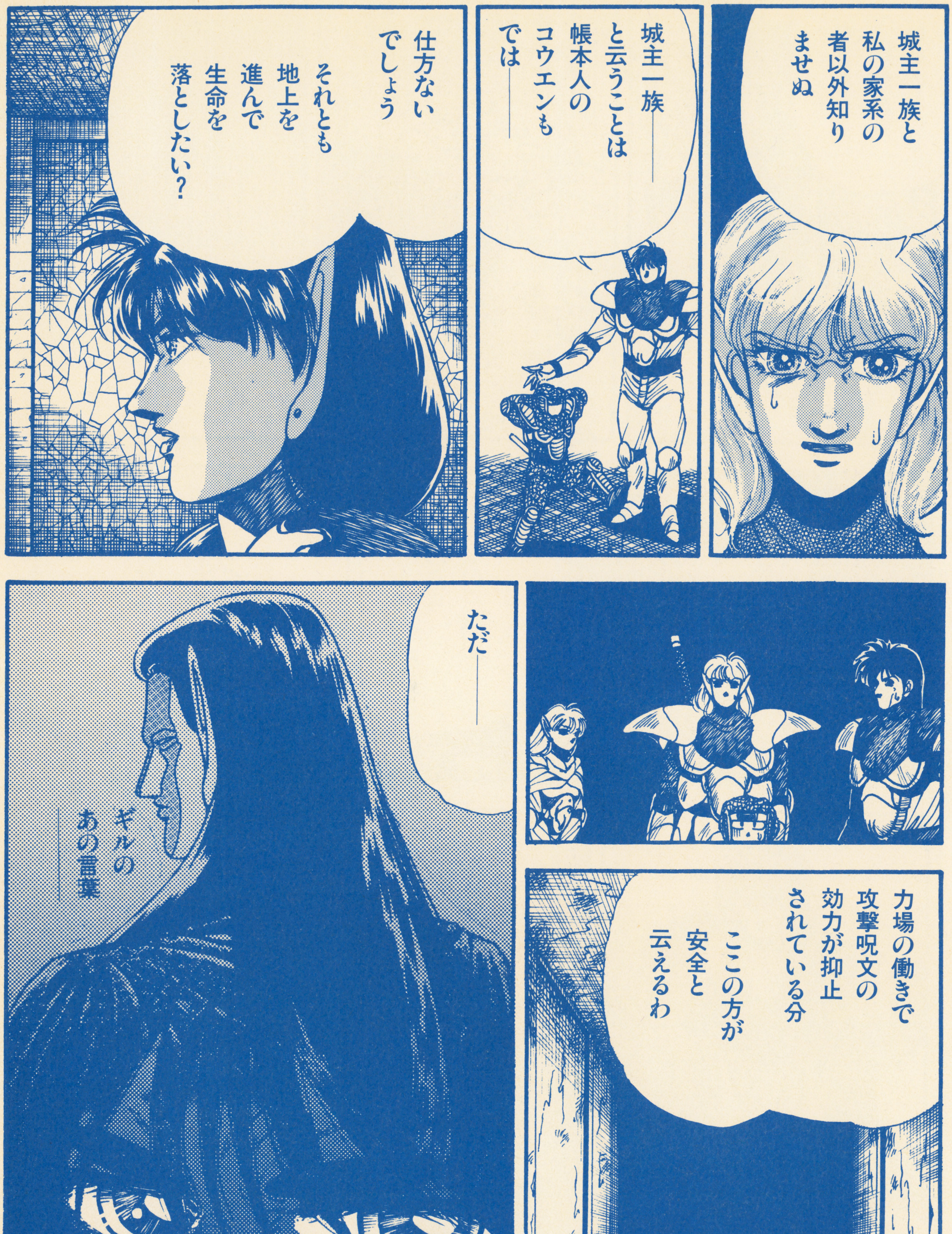
愛情△金運△勉強○遊び△体力◎友人○



星占い&おまじない BYまどみ

†かに座（6・22〜7・22） 日ごろのキミの生活態度で、幸か不幸かが大きく分かれる時。つらいことがあってもけなげにがんばってるキミは、2月からいい事があります。甘えがつよく、わがままな態度をとりがちなキミは、幸せが手の中をすり抜けていきます。ニコちゃんもコマッタちゃんも、みーんなハッピーになりたければ、ハッピーになるゾとかたく心に決めてください。で、ウラヌス様、ビーナス様、ぼくに幸せを運んでください、と唱えましょう。

愛情○金運○勉強△遊び△体力×友人○



星占い&おまじない BYまどみ

♌しし座(7・23〜8・22) いい事ずくめでスキップしてたしし座君。2月の上旬あたりから、ちょっと調子が狂ってきます。持ちあげられて落っことされる――'91年はキミにとって決して甘い年ではありません。8月までにうんとがんばって自分のペースを作っておきましょう。とりあえず2月中はまだ遊べそうよ。体力と気力をつけ、男らしく運命に立ち向かって行くためのイメージ・トレーニング。輝くゴールドの王冠を自分の頭上に思い浮かべて。

愛情△金運△勉強×遊び△体力×友人○

星占い&おまじない BYまどみ

↑おとめ座（8・23～9・23） とりたてていい事はなく、どちらかというとムッとする事が多いかもしれません。小さな事にとらわれず、太っ腹でいきましょう。ゲームの上達にはうってつけの時期。ぐんぐんウデが上って自分でも思わずニカつきそう。次々と新しいゲームが欲しくなりますが、おさいふと相談するのを忘れずに。同じゲームの同じ場面で、いつもペケになっちゃうキミ、問題の箇所へ来たら、クリドンと叫んで。これで次へ進めます。 愛情×金運×勉強○遊び○体力△友人△

星占い&おまじない BYまどみ

☨てんびん座（9・24～10・23） 女のコをくどくなら2月中に。ぐずぐずしてると別の男のコに持ってかれてしまいます。その他の事はあせることありません。ここのところ、何かと落ちつきのないてんびん座君でしたが、やっとキミを安定させる星が入ってきました。あきらめるモノはあきらめ、すっきりとしたスタートを切れば、物事はうまく運びはじめます。春の花を一輪そえて彼女をさそって。その場でニッコリ、オーケーがもらえるわよ。

愛情○金運△勉強×遊び△体力○友人◎

星占い&おまじない BYまどみ

↑さそり座(10・24〜11・22) 一月下旬から恋愛運が盛り上がります。高値の花がポンと手に入ったりしますから、一応本命ねらいで。ただし、彼女を手に入れた事で思わぬ不幸が始まらないともかぎりません――そのへんのところは個人差がありますが。勇気のある人はトライしてみて。10月生まれのさそり座君は、今年一年脱線しないように気をしっかり持ってね。女のコと話す時、相手の鼻の頭を見て話すとアガリません。慣れたらシッカリ目を見るのヨ。愛情◎金運×勉強×遊び○体力△友人○

星占い&おまじない BYまどみ

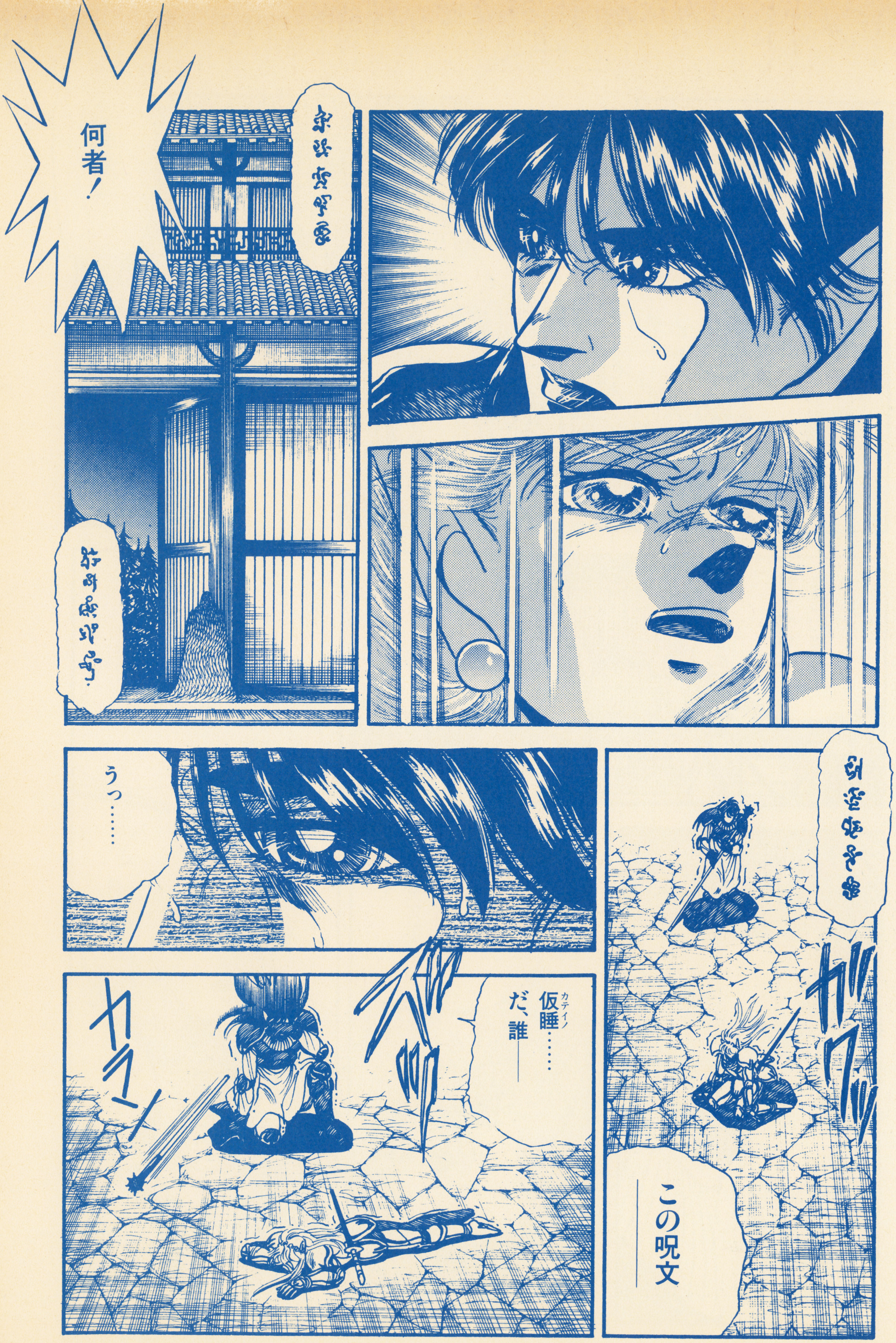
♐いて座(11・23〜12・21) 学校で目立って誉められる…もしラッキーな事があるとすれば、そのくらいかしらね。あまり動きまわらない方が良さそう。ロクな目に合いませんね。無駄使いをしたり、お金を落としたりしないように。友達とけんかもしないように。カゼをひかないように。女のコの前でデレデレしないように。充分気をつけるのだヨ。こんな時でも望みはあるもの。キミの望みを70%叶えるには、ノラネコをつかまえてお願いしなさい。マジよ。

愛情×金運×勉強△遊び×体力×友人×

星占い&おまじない BYまどみ

↑やぎ座(12・22〜1・20) いやな土星がやぎ座を抜けてくれるので、とりあえずひと息つけるやぎ座君です。でもまだだクセのある星がやぎ座を通過中で気は抜けません。特に1月1日〜8日までの生まれのキミ、'91年、キミ自身が誰よりアブナイわ! とりあえず今回は2月7日まで注意してね。突然方向転換したくなった時、そちらの方向へ行っていいかどうか正しい答えが欲しくなったら。100円玉を3回投げて、3回共全部表ならOK。

愛情○金運○勉強◎遊び○体力○友人◎



星占い&おまじない BYまどみ

↑みずがめ座(1・21〜2・18) やるべき事は2月6日までにきちんとすませておくように。来る2年間、キミは高速をつっ走るようないっしょーけんめいの人生になります。準備はいいかナ？この発売日のころ、ちょこっと楽しい事があります。それは私からのプレゼント。さあ走りきっていらっしゃい！リタイアしたくなった時のおまじない、正午、お日様に顔を向けて言いたい放題グチリましょう。気が晴れて、また元気よく走り出せます。

愛情△金運◎勉強◎遊び△体力△友人○

星占い&おまじない BY まどみ

♓うお座（2・19～3・20） これまで、ひとつの事をコツコツ続けてきたキミは、派手じゃないけど、すごくいい見返りを手にすることができるでしょう。彼女もいっしょによろこんでくれます。取りたてて大きな事件のない時期ですが、キミの満足そうな顔が目に浮かぶようで…。この感じ、忘れないでね。次のステップを成功させるには。1週間、同じ時間にお風呂に入り、きれいに体を洗ってよくあたたまったら、最後に水を浴びて心を清めます。

愛情○金運○勉強△遊び○体力△友人△

イベント情報

◆バトルスタジアムトーナメント大会◆バトルボックスにデータを保存して、自分のチームを成長させることができるファミコンゲーム「バトルスタジアム」のゲーム大会が開催中。自分のチームを鍛えて、データを登録したバトルボックスを壊れないように包んで送ろう。郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書いてね。予選を通過した人は、春休みに開催される決戦大会に出場できるよ。応募先＝〒135東京都江東区福住1―14―7 ㈱アイ・ジー・エス 全国「バトルスタジアム」トーナメント大会係 締切りは2月末日当日消印有効。優勝者にはスーパーファミコンと15インチTVが、その他にも豪華商品がいっぱい用意されているぞ。

新刊本のお知らせ

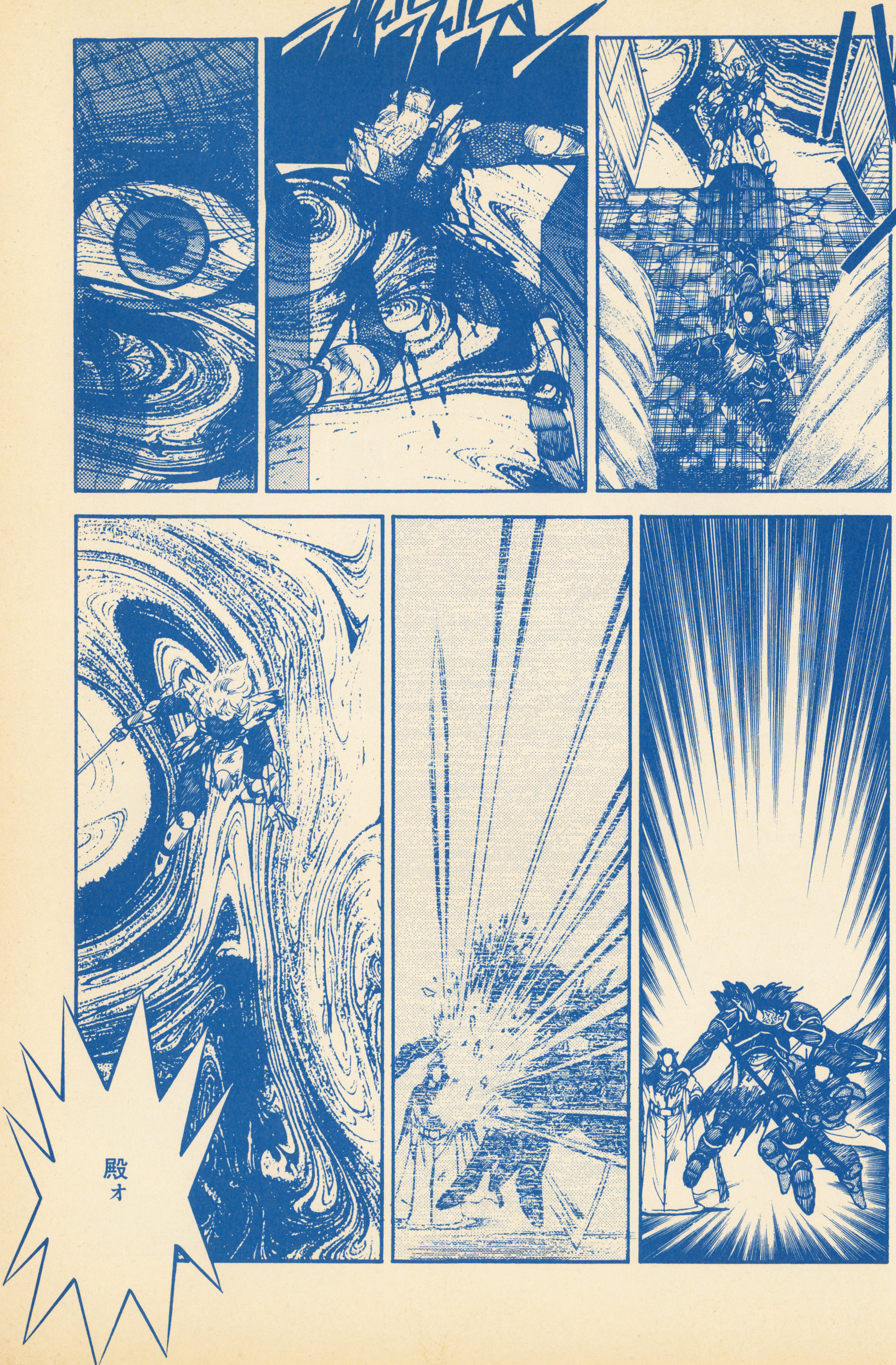
★ナムコファンにはウレシイ新刊本を2冊紹介しよう。双葉社ファンタジーノベルシリーズに、「ワルキューレの冒険」(尾崎克之・著)と「ドラゴンスピリット」(不破悠介・著)が登場。〝ナムコゲームの枠を活字移植〟の名のもとに、ノベライゼーション化されたこの2冊だが、特に「ワルキューレの冒険」は、キャラクターデザイナーの冨士宏氏がカバー及び本文中のイラストを担当し、雰囲気作りに一役かってくれている。いずれも定価は1000円(税込み)。好評発売中です。

HSの話題の単行本

◆『ポピュラスのすべて』HIPPON SUPER!編集部・編 ¥800(税込み)…スーパーファミコン用ソフト『ポピュラス』のための攻略ガイドブック。天地創造という究極のゲーム性を深く追求した完璧データ、攻略集。ぜひお手元に!! 2月10日発売予定。

HSの話題の新刊本

◆「ウィザードリィ友の会総集編4コマまんがスペシャル」、お待たせしました、いよいよ発売です。プロの漫画家からシロート読者投稿まで、ウィズの4コマがぎっしり。大笑い間違いなし。ウィズ三太郎やウィザードリィ友の会の番外編、それからベニー松山、手塚一郎のコラムまで入ってウィズファンにはたまらない一冊です。今年の初笑いはこれで決まり。2月10日発売予定、￥850(税込み)



あやちゃん日記

✣1月☆日。「サンリオカーニバル」と風邪、この2つの共通点は？答え：マッキーと私の間で流行ってるもの。2ヵ月以上マッキーは咳で苦しんでる。（違う病気か？）「サンリオカーニバル」の方はハルクに飛び火。初心者野安ゆきおを練習相手に選んだハルクだったが、野安はコラムスの鬼。しょせんハルクの敵ではなかった模様。で、ハルクは自宅特訓を計画したが、なにせ恥かしくてソフトが買えない。全国のみなさま、咳に苦しむマッキーに良い薬を。ソフトが買えないハルクに良い知恵を。

プレゼントのお知らせ

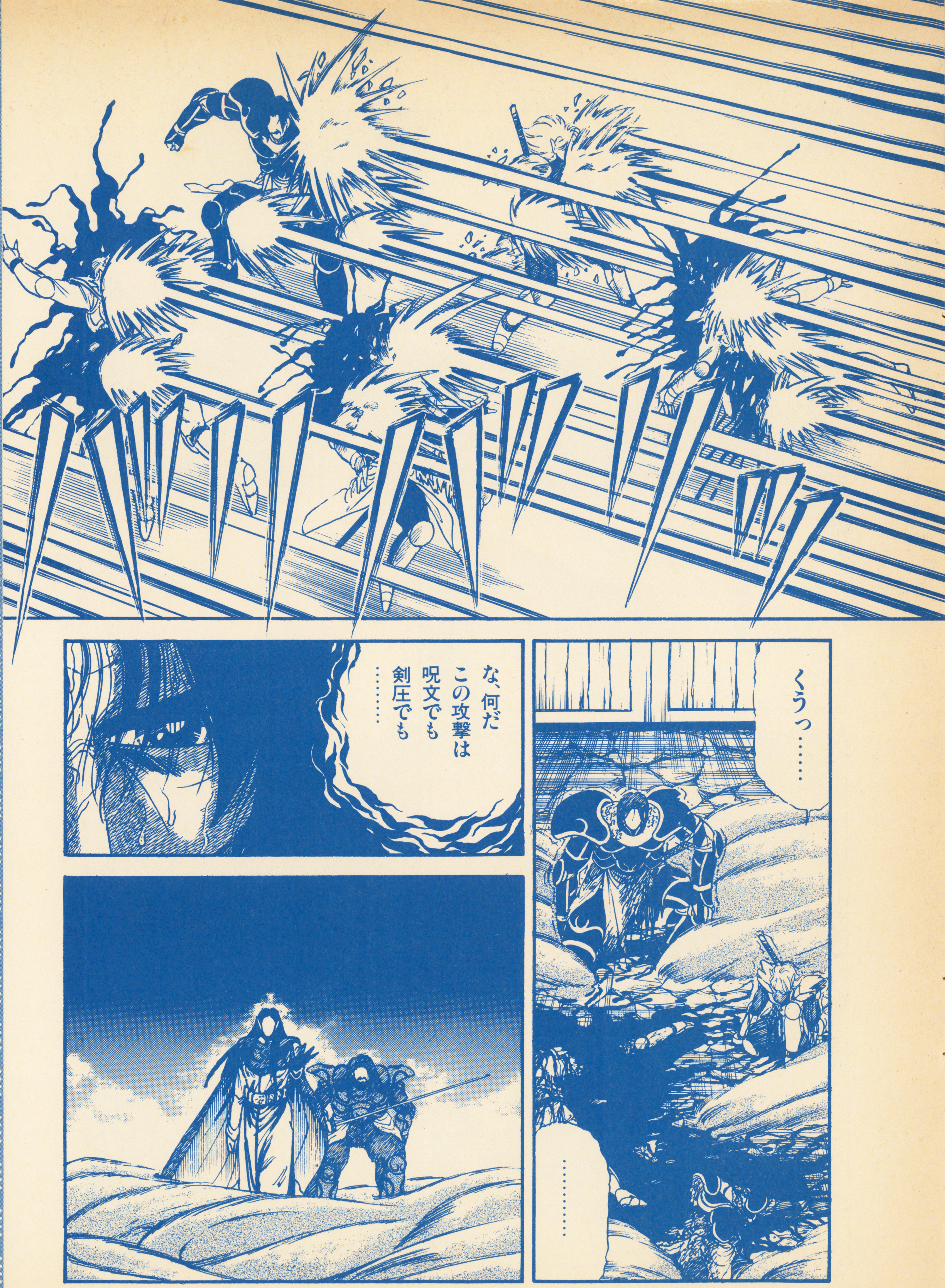
♥ウルティマシリーズの日本国内用ソフトの移植を手掛けたローカス社から「ウルティマVクループック」(A5判全160ページ・カラー口絵マップ付・定価1800円)が発売された。ブリタニアの徹底解説からモンスター、武器・防具のデータまで、詳細な情報いっぱいのガイドブックだ。この本の発売を記念して「HIPPON SUPER!」読者5名に、ロード・ブリティッシュのサイン入りオリジナルテレフォンカードをプレゼント。希望者は、〒102 東京都千代田区麴町5-5-5 JICC出版局 HIPPON SUPER!編集部 ウルティマVテレカプレゼント係まで。締切りは3月4日当日消印有効です。

HS地方支局員大募集

✣HIPPON SUPER！では、ゲームに関する身近な情報を送ってくれる支局員を募集しています。ハガキにキミの周りで話題になっているゲームの話や中古ソフトの情報などを書いて送ってね。さっそく、さくまあきらさんと土居さんのラジオ放送をカセットで送ってくれた福岡県の安森順一さん、中古ソフトの価格を知らせてくれた新潟県県の山崎兼人さん、どうもありがとう。これからもどんどん知らせてね。

HSの話題の単行本

◆コミック版ウィザードリィ外伝第2部「鳳凰の塔 後編」作・石垣 環 ¥980(税込み)…好評のうちに最終回を迎えた「鳳凰の塔」。前編に続いて後編が2月10日に発売されます。ド迫力のコマ構成と、綿密に計算されたストーリー展開。前編と合わせてぜひお楽しみください。

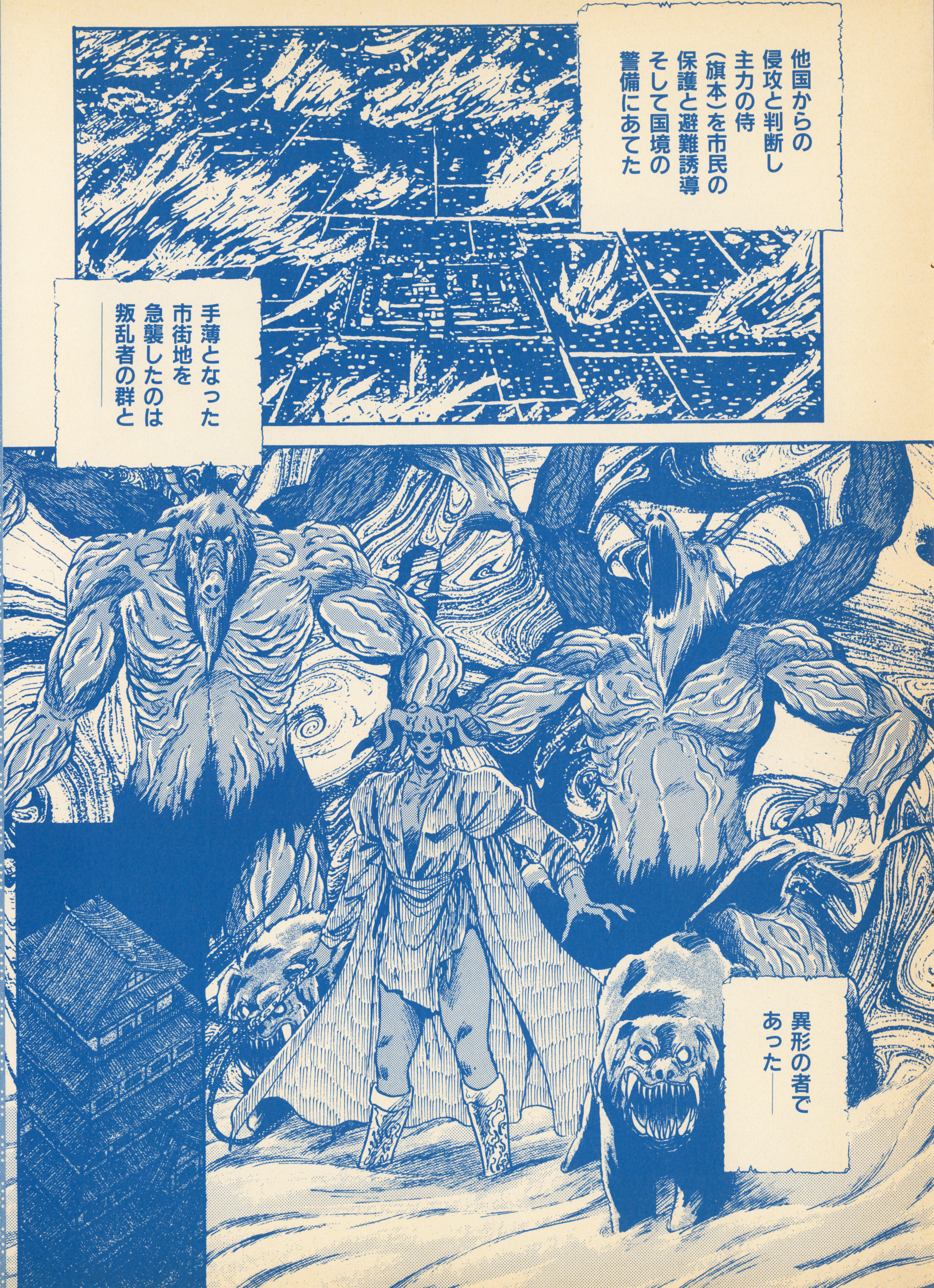


おハガキ・イラスト待ってます

♥今号から第3部に突入した「ウィザードリィ外伝」。外伝の完結編として、完成度の高い作品を目指して、気力充実の石垣環さんに、はげましのおたよりを！ファンレター、イラスト、似顔絵その他何でもOKです。宛て先＝〒102 東京都千代田区麹町5―5―5 JICC出版局 HIPPON SUPER！石垣環ファンクラブ係まで。

おハガキ・イラスト待ってます

♥ウィザードリィフェスティバルでも大活躍。今年も小説に意欲を燃やすベニー松山氏にはげましのおたよりを。イラストや質問等何でもけっこうです。宛て先＝〒102 東京都千代田区麴町5―5―5 JICC出版局 HIPPON SUPER！ベニー松山係まで。



お誕生日おめでとう!!

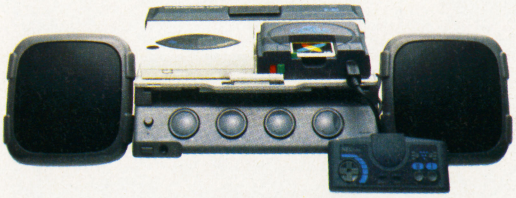
◎このコーナーは、今月生まれの方々を紹介して、まとめてお祝いしてしまおうというコーナーです。名前が載りたい！という人は、誕生日を証明するもの、もしくは5人以上の署名とともに、「お誕生日おめでとう!!」係まで。それでは、2月生まれの方々です。●北海道・中山浩一（8月）●滋賀県・ちょん（21日）●神奈川県・竹多洋二（29日）●群馬県・徳留あつし（19日）他の皆様。お誕生日おめでとう!!

いよいよ今号よりスタート!! ウィズ外伝・第3部!!

言っておくが、すごいぞコレは。
（大竹まこと）

PCエンジンコア構想の到達点、CD-ROM^{2}システム。540メガバイトにおよぶ大容量は、表現力や情報量に圧倒的な差を見せつけ、CDならではのデジタルサウンドによる生の音楽や肉声が、かつてない迫力を生み出す。ゲームを越えたスーパーエンターテイメントメディア。感動は光の次元へと突入する。

ROM ROM



PCエンジンCD-ROM^{2}システム
（CDR-30A＋IFU-30A）標準価格57,300円（税別）
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円（税別）〉、
ROM^{2}アンプ〈標準価格24,800円（税別）
スピーカーを含む〉は別売りです。

ラインナップが熱い。感動が深い。CDロム・エキサイティングワールド。

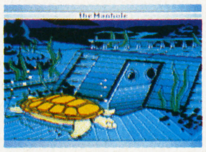
CDロムの大容量を生かしたPCエンジン初の正統派クイズゲーム

クイズ・アベニュー

希望小売価格 5,800円（税別）

2月15日発売

次々に現れるクイズ・モンスターを倒して王女クエスティーネを救い出すRPG仕立てのクエストモードと、最高同時5人プレーが可能なクイズ番組型式のパーティーモードを搭載。4,000題以上の厳選された難問奇問が、プレーヤーの頭脳に挑戦する。©NEC Avenue, Ltd.



かつて誰も体験したことのない、ファンタジック・アドベンチャー

マンホール

希望小売価格 6,500円（税別）

3月中旬発売予定

全米で大絶賛された、シナリオの存在しない全く新しいタイプのアドベンチャー・ゲーム。ストーリーはファンタジックな画面の上を動くプレーヤーのカーソル次第。CD-ROM^{2}版のみのオリジナル展開も登場。

the Manhole is a trademark of Cyan ©1989 Activision used under license from Activision. All rights reserved. ©1990 SUN ELECTRONICS

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円（税別）〉が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・コース そこはゴルファー永遠の夢

NEW 3D GOLF SIMULATION

遙かなるオーガスタ™

華麗なるマスターズのヒノキ舞台

オーガスタへの遥かなる道のり

毎年4月、ゴルフ世界4大トーナメントの1つマスターズが開催される。そして、世界中のゴルフファンの目は、もっとも華やかなトーナメントが開催されるジョージア州オーガスタに注がれる。

マスターズのヒノキ舞台“オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブ”は、日本でもっとも知名度の高いアメリカの名門コースとして知られている。しかし、そこで一度でいいからプレーをしたいと夢見るゴルファーにとって遥か彼方に位置するゴルフコースでもあるのだ。

たとえば、4大トーナメントの1つ全英オープンの開催コースの1つであり、ゴルフ発祥の地としてもあまりに有名なセント・アンドリュースというゴルフコースがある。もしあなたがプレイしたいと願うならパブリックコースであるセント・アンドリュースはそれを拒まない。

しかし、オーガスタ・ナショナルは名門プライベート・クラブであり、およそ150人のメンバーと、そのゲスト以外コースに出ることはできないのである。そのゲストプレイヤーにしても、オーガスタは非常に厳しく規制しているため、もっともポピュラーなコースにもかかわらず、ここでプレイできる人の数はきわめて少ない。

あるホテル王が、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブでプレイするのに10年待たされ、いよいよティーショットという段になったとき、感激の余り泣き出したという逸話もあるほどだ。

オーガスタ・ナショナルはプロにとってもそこでプレイすることは羨望の的である。マスターズは、世界のトッププロにのみ「招待状」を送る。この「招待状」を手にした者のみマスターズのヒノキ舞台に登ることができるのだ。ちなみに昨年この招待状を手にしたのは86人だった。

プレイがダメならせめてマスターズの観戦を、と思ってもチケットを入手することはほとんど不可能といっていい。なぜなら、チケットはマスターズ委員会に登録されている5万人以外、購入の問い合せをすることができないからだ。キャンセルは年間数10枚程度。これに対しキャンセル待ちは5000人以上が登録されチケットを待っているのである。そして、ゴールドチケットを手にしたギャラリーをパトロンと呼ぶ。彼らは自らマスターズを支える1員としてのプライドを持って観戦している。ギャラリーもまたプロなのだ。

この世界中のゴルファーのあこがれであるオーガスタ・ナショナル・ゴルフ・コースの生い立ちは極めて特殊で、それは、球聖といわれアマチュアながらグランド・スラムを達成したボビー・ジョーンズにたどりつく。

アトランタから東へ約200km、サバンナ河に開けた町オーガスタにあった、世界的植物研究家だったベルギー生れのベックマン男爵が所有していた植物園、そこがオーガスタ・ナショナル・ゴルフ・コースの前身であった。

やがて、ボビー・ジョーンズはこの植物園と出会い、オーガスタ・ナショナルが誕生することになる。

高等戦略が要求されるオーガスタ

ボビー・ジョーンズは1930年、全米オープン、同アマ、全英オープン、同アマの4大トーナメントに優勝し、グランドスラムを達成した。後に「球聖」の名を冠されることになる。

彼はアマチュアながら13の大トーナメントに優勝し、28歳の若さでゴルフ界を引退してしまった伝説の人物。そして彼こそオーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブの生みの親なのだ。

ゴルフ界でやるべきすべてのことを極めてしまったボビー・ジョーンズは、ゆえにゴルフ界からの引退を決意するに至った。しかし、そのジョーンズもただ1つ、ゴルフ界にやり残していることがあった。それは、理想のゴルフコースを創り、そこで彼の友人であるトッププレイヤーを招いてトーナメントを開催することであった。

アトランタ出身のジョーンズは、その夢のゴルフコースをできるだけ出身地に近い南部に創りたいと思っていた。

ジョーンズは彼の親友でニューヨークの銀行家クリフォード・ロバーツと共にコースとなる場所を求めてジョージア州をかけめぐる日々が続いた。そしてオーガスタの地にたどりつくことになる。

ジョーンズはその植物園を一目見たときすでに頭の中に、完成したコースの風景が描かれていたという。オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・コースの誕生である。

ジョーンズは、さっそく英国から名高いコース設計家アリ

スター・マッケンジー博士を招き、オーガスタ・ナショナルの設計に入った。そして引退から4年後、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・コースは完成した。

完成したオーガスタ・ナショナルは次のような性格を持ったコースである。①正確なティー・ショットが打たれなかった場合、ピンを狙うアプローチショットは難しくなる。②ロング・パットをぴたりと寄せるのは難しい。が、ホール周辺地域はフラットに設計されている。③グリーン及び周辺のマウンドからのショットはガード・バンカーからのショットより難しい。④ロング・ヒッターであればパー5を2打でオンさせることが可能であるが、失敗したときはナチュラルハザードなどによって、ペナルティーを受けることになる。⑤第2打でよい位置をキープしようと210ヤード以上の飛距離で果敢に攻めるプレイヤーに対しては、加罰を目的とした戦略的バンカーはほとんどない。⑥コースではすべてのショットが要求される。その中には不当に軽視されているランアップ（転がし上げ）アプローチも含まれる。⑦フェアウェイが乾燥していることはなく、大幅なランが出ることはない。

神に祈るアーメン・コーナー

高度な戦略と正確なショットが要求されるオーガスタ・ナショナル・ゴルフ・コースのレイアウトは魅力的ですべてのホールが印象的である。

アウト3番（360ヤード）、7番（360ヤード）のパー4は、距離は短いが攻略が難しい難ホールとして有名である。どちらも正確にフェアウェイをとらえないと第2打が非常に難しくなる。3番は右に林、左に4個のフェアウェイ・バンカー（かつては1個だったがジャック・ニクラウスのアイデアで4個となった）が待ち構えており、7番のグリーン回りには5個の郵便切手のように小さなバンカーが口を開けている。

インに入ると、有名な『アーメン・コーナー』がプレイヤーの度胆を抜く。

クリーク（川）が曲がりくねりながら11・12・13番を横切り、選手たちはここを攻めるとき「神に祈る気持ち」でプレイするといわれている。

11番（455ヤード・パー4）ニックネーム、ホワイト・ドッグウッドはダウンヒルのフェアウェイ、グリーン左の池が名物。名手ベン・ホーガンをして「私が11番グリーン、右から打っているシーンを見たら、それは第2打を意識的にその方向に逃げたと思ってよい」と言わしめるほどだ。

12番（155ヤード・パー3）ゴールデンベルはグリーン直前にレイズ・クリークが流れ、近くにダムがあるため水量の調節ができ、クリークとグリーンの距離を自由に変化させることができる。力のないボールだとクリークへ、強打するとグリーン奥の急傾斜にボールが落下する。奥からのパットで前方のクリークまで打ってしまう例が世界のトップが競うマスターズでさえしばしば見られる。

13番（465ヤード・パー5）アザレアのフェアウェイはほぼ左直角にドッグレッグしている。この左ぎりぎりを正確に狙うことができれば2打は4、5番アイアンで2オンが可能となる。グリーンも戦略に富んでおり、奥につければ安全だが3パットの確率が高い。勇気を持ってクリークぎりぎりを狙い成功した者に対してはイーグルのチャンスを提供してくれる。8番と15番のロング・ホールでもスーパーショットを2発打つことができれば2オンが可能。しかし失敗した場合、大きな痛手を受けることになる。ジョーンズの思想が反映されているといっていいコースだ。

そして16番（170ヤード・パー3）池越えのコースは、"世界一美しいショート・コース"としてあまりに有名であり、マスターズ最終日のドラマを生み出すホールでもあるのだ。

オーガスタ・ナショナル——人々を魅了する美しさと難度を併せ待つ魔性のコース

魔性が潜むコース・オーガスタ

1935年、第2回マスターズの15番ホール500ヤード・パー5。ギャラリーは奇跡を目の当たりにした。このときのトップは4アンダーでホールアウトしていた前年度2位のクライグ・ウッド。15番のフェアウェイにはウッドから3打ビハインドのジーン・サラゼンがいた。ホールアウトしていたウッドはこのとき、人々から祝福を受け、委員会は彼宛の小切手を切ろうとしていた。奇跡はそんな背景の中起こった。優勝を半ばあきらめていたサラゼンは、フェアウェイから第2打を力まかせにショットした。ボールはそのままカップインし“ダブルイーグル”(アルバトロス)！サラゼンはこの1打でトップに並んでしまったのである。その後、彼は18番までパープレイを続け、ウッドとの36ホールのプレイオフに持ち込み5打差をつけて勝利をもぎとってしまったのだ。このドラマはいまだに語り草となっている。

果敢に攻めるプレイヤーに対して勝利の女神がほほえむオーガスタは「魔性の潜む」コースとしても有名である。

オーガスタに棲みついた魔物は時として、選手に巨大な口を開けて襲いかかる。

1987年、ジャンボこと尾崎将司は15番ホール・パー5で魔物に襲われた。ここで尾崎は11をたたき後退ることになった。かつてジョーンズがダブルイーグル「2」を記録したホールである。1978年、中島常幸は13番パー5で13打を費やしてしまった。2人のこのスコアは未だ破られず「記録」として残っている。尾崎、中島ともにマスターズでは日本人最高の8位の成績を残している選手である。

「ここは18ホールじゃない。グリーンは別の18ホールの戦いだもの。我々は2種類の戦いを毎日させられているんだ」と言ったのはベン・クレンショーである。トッププロにこれだけの言葉を吐かせる“オーガスタの魔物”は時として選手にほほえみ、時として選手を弄ぶ。2年前のマスターズ16番ショートホールで、尾崎はホール・イン・ワンを記録した。しかし、それは練習ラウンドであり、最終日2オーバーまで追い上げたここ16番では、彼の第1打を池は呑み込んでしまった。このホールで14年前、ニクラウスは12mのパットを沈め飛び上がって喜びを表わし、2年前にはニック・ファルドが5mをカップインして優勝を手にした。

そして昨年、ファルドはレイ・フロイドとのプレイオフの末、2年連続栄光のグリーン・ジャケットに手を通した。それは65、66年のニクラウス以来の快挙であった。一方、フロイドは47歳優勝というマスターズ最年長記録から見離された。

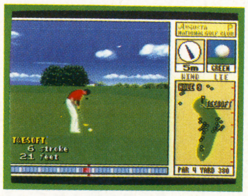
今年も4月、オーガスタではゴルフの祭典・マスターズが華やかに開催される。今年はいったいどんなドラマを見せてくれるのだろう。

そして今、マスターズの興奮がモニターの中によみがえる

オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと、コンピュータゲームで唯一契約したT＆Eが、スーパーファミコン用ソフト「遙かなるオーガスタ」を発表した。オーガスタ・ナショナルから提供されたコースの詳細な設計図とトポグラフィーに基づき、そのコースを「POLYSYS（ポリシス）」で可能な限り忠実に再現した3Dゴルフ（オーガスタ）シミュレーションゲームだ。

ポリシスとは同社が開発した、画像の高速3Dプロセッサーのことで、これによりさらにリアリティーのあるゴルフ・シミュレーションに仕上がっている。

例えばコースの状況が360度、どこからでもリアルタイムに画面で眺めることができる。また、各ホールにはアンジュレーション（起伏）があり、ボールのバウンドや転がりは実際そのままに表現されている。ゲーム選択においても「トーナメント」「ストローク」「マッチプレイ」「トレーニング」が用意されており、いろいろなプレイが可能となっている。また、ボール状況もラフやバンカーなどでも浅いラフ、深いラフ、あるいはバンカーの目玉までシミュレートされており、それにより様々な戦略を要求されるあたりも、ジョーンズの思想が貫かれている。あまりにも有名で、そして遥か彼方に存在するオーガスタ・ナショナル・ゴルフ・コースを、ボクたちはプレイできる幸運に恵まれた。これってすごく贅沢でステキなことかもしれない。



NEW 3D GOLF SIMULATION

遙かなるオーガスタ™

■4月5日発売■￥9800（税抜き）

協力／T&Eソフト

役立ちコマンドデータバンク

スミからスミまで、知っていれば役に立つデータがギッシリつまったこのコーナー。ソフト本数も多めにズラ〜りと揃えております。ぜひともみな様のゲーム生活に役立てて欲しいかぎりです。

データ項目

ソフト名	内容	ソフト名	内容
グラディウスIII	⑧	メルヘンメイズ	⑦
F-ZERO	④	大旋風	④
アクトレイザー	④	ナグザットスタジアム	⑧
スーパーマリオワールド	⑦	暗黒伝説	⑦
パロディウス	④	SAGA2	⑧
サンリオカーニバル	④	アレサ	⑧
らんま½	④	バブルボブル	③
ラビオレプススペシャル	⑧	ツインビーだ	⑧
ボンバーマン	⑧	シャドウダンサー	⑦
桃太郎活劇	⑧		

今回のデータバンクのデータ項目は全部で19。どんなソフトのどんな技なのかは、上の表組どおりです。内容の部分に入っる数字は、右にあるイラスト表記説明の番号と対応しています。

イラスト表記説明

①無敵　マイキャラクターが無敵になり、死ななくなる。

②コンティニュー　ゲームオーバーになっても、続きができる。

③面セレクト　プレイしたい面を選び、そこからプレイできる。

④かくれ画面　通常のゲームでは見られない画面が出せる。

⑤お金増やし　プレイヤーキャラクターの所持金が増やせる。

⑥バグ　プログラム上のミスを誘発、変な画面を出す。

⑦増殖　マイキャラクターの残数を増やすことができる。

⑧その他　以上7項目のどれにも属さない技を指している。

欄外データバンク

SFC その他 グラディウスIII

神奈川県　田代浩二

毎度おなじみの上、上、下、下、コマンド

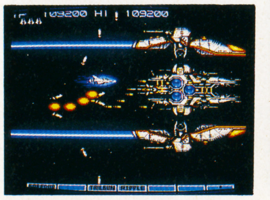
スピード1、ミサイル、フルオプション、フルバリアの装備に一瞬でできるコマンド。やり方はいたって簡単。ポーズをかけてから右にあるコマンドどおりに入力すれば良い。ただし、何の条件も無しで使用できるのは、ゲームスタート後の1回だけ。それ以上使用したい場合は、ボスキャラを倒さないとダメ。ボスキャラ1体倒すごとにつき、1回使用できるようになる。

✚ボタンを上、上、下、下順に押し、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ Ⓑ、Ⓐ、スタートを押す

成功率	100%
役立ち度	A

通常どおりだとドカーン！

➡✚ボタンを上、上、下、下、左、右、左、右と押すと、自爆してしまうので十分に注意しよう！



⬅コマンドを入力するにはポーズをかけておかなきゃならない。コマンド入力後、ポーズを解除して、オプションとバリアがついていれば大成功ってわけだ
↙スタート直後から、フルオプション、ミサイル、バリアがあれば、もうコワイもんなしッ!!
⬇しかも、ボスを1体倒せば、使用回数が1回増えるってんだからうれしいよね

SFC かくれ画面 F-ZERO

埼玉県　藤田弘和

エキスパートを極めた人のためのマスタークラス

リーグモードのメチャクチャ難しいマスタークラスは、エキスパートクラスをクリアすることによってプレイできる一種の隠れ面だ。もちろん、ナイトリーグ、クイーンリーグ、キングリーグの、各リーグにマスタークラスが隠されている。エキスパートクラスもかなり難しいけど、それ以上にハード。テクニックに自信のある人は、挑戦してみると良い。

成功率	20%
役立ち度	C

⬅エキスパートクラスにチャレンジ。すごく難しいけど何とかクリアしろ

➡感動のエンディングだ。しかし、この後マスタークラスが待っているのだ

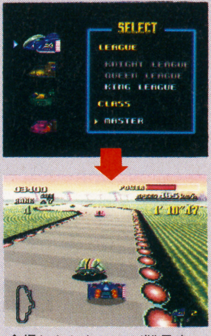
ナイトリーグ

⬆一番簡単なナイトリーグ。だが、マスタークラスともなると、その難易度はハンパじゃなく高い！　その難しさは、キングリーグのエキスパートクラスに匹敵するほど。もしかするとそれ以上かも!?

クイーンリーグ

⬆クネクネと曲がりくねった、タイトなコーナーの多いクイーンリーグ。ここのマスタークラスにチャレンジするなら、加速重視のゴールデンフォックスがおすすめだったりする。まあ、好みにもよるけどね

キングリーグ



⬆信じられないほど難易度の高いキングリーグ。ここのエキスパートクラスをクリアできる人はかなりうまい人だろう。でも、マスタークラスをクリアした人は、それよりももっともっとすごい

SFC―グラディウスIII…ウェポンセレクトのエディットモードで、!ゲージをスピードダウンに設定する。そのままゲームをスタートさせ、まったくパワーアップせずにパワーカプセルを取りまくる。そしてゲージが!までできたらパワーアップ。スピード1、ミサイル、フルオプション、フルバリアの装備になるぞ。

役立ちコマンドデータバンク

SFC かくれ画面 アクトレイザー

大阪府・藤田進

アクション面だけをプレーできるモード

⬆苦しい闘いは終わった。長いエンディングを見終わったら、この画面でリセットしよう

⬇SPECIAL とはどんなゲームなのかな？ とりあえずスタートしてみよう

⬆何かいつもと違うと思ったら敵が強くなっている。こっちは魔法が使えないっていうのに。腕に自信のある人にオススメ。コンティニューはない

1度ゲームをクリアしてエンディングを見よう。そしてTHE ENDと表示されたらリセット。タイトル画面でカーソルを下にもっていくと、NEW GAMEの下にSPECIALと表示が出る。これがアクション面だけのモード。敵の攻撃力、防御力は2倍になったのに、魔法は使えないのでハードだ。

成功率	100%
役立ち度	B

SFC 増殖 スーパーマリオワールド

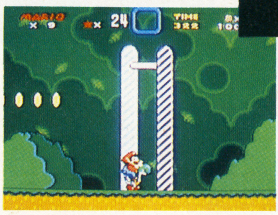
京都府・森下一弘

ゴールで1UP！

やり方はいたってカンタン。とったコインの10の位とタイムの下2ケタを全部同じ数に合わせてゴールするだけ。

ゴールさえあればどこででもできるので、ちょっと時間はかかるけど、不器用な人にもできる技だ。ノーミスでクリアできるコースでやれば、無限増殖だってできる。

⬆見事1UP！ 気の短い人にはとてもオススメはできない。気長にいこう



➡ゴールぎりぎりのこの位置で上手くタイムを合わせよう。ステージによっては敵キャラがでてくるので、周りにも注意しなければいけないのだ

成功率	80%
役立ち度	B

FC かくれ画面 パロディウスだ！

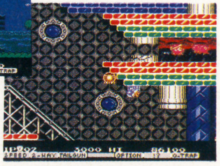
北海道・日野誠

ボーナスエリア＆隠れ面

1面は船のマストの右上、3面の柱、5面のモアイの戦艦の口、6面の途中でブロックに囲まれてキラキラ光っている部分が、それぞれの入口になる。行った先には点滅するカプセルがあり、取ると自機がキャラ選択画面で並んでいる順に変化するのだ。1、3面は素早く入らないと行けない。

⬆6面の入口に入ると、この裏面に来ることが出来る。どこかで見たことあると思ったら、アーケード版にあった面。点滅カプセルを取れば変身する

⬆1面はここの部分。画面の半分より右で入らないと上には行けない。タコがやりやすい



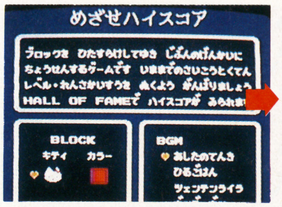
⬇3面の入口。早く入らないとスクロールして天井に押しつぶされる

成功率	70%
役立ち度	A

FC かくれ画面 サンリオカーニバル

山形県・菊池かなえ

隠れモード＆裏ステージ



IIコンのⒶⒷを押したままスタート

⬆ブロックの落下がないってことは、連鎖が起きないじゃないかー。やっぱり地道にコツコツと1ライン消すしかない。ストレスがたまりそう

「めざせハイスコア」か「ステージをクリア」のどちらかのゲームタイプを選び、ブロックとBGMの選択画面で上のコマンドを入力する。「めざせハイスコア」の時は『たいへん』の下に『PUZZLE』というブロックの落ちないモードが現れる。又、「ステージをクリア」の場合には隠れステージの7～12面を選択可能になるのだ。

成功率	100%
役立ち度	B

PC かくれ画面 らんま½

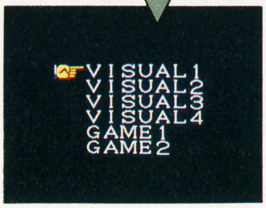
神奈川県・立野武

面セレクト＆ビジュアルテストのデバッグモード

オープニングが始まる前に①と✚ボタンの右を押しておく

➡素早くコマンドを入力しなければ、成功は難しいぞ

タイトル画面になったら、①と✚ボタンの左とセレクトを押しながら①



⬅これで苦労せずにエンディングを見ることができる

電源を入れてランボタンを押し、すぐに上のコマンドを入力しよう。メサイヤのマークが画面にたくさん出てくるぞ。更に右上のコマンドを入力すれば、デバッグモードになるのだ。

成功率	80%
役立ち度	A

PC その他 ラビオレプススペシャル

東京都・村井貴夫

好きな色のリボンを最初から装着

①3回Ⅱ3回
①3回Ⅱ3回

①3回Ⅱ3回
①4回Ⅱ4回

①4回Ⅱ4回
①4回Ⅱ4回

⬆黄色は連射、緑色は前後に攻撃、青色は破壊力が大きい。お好きなものを

タイトル画面で、セレクトボタンを押しながら上のコマンドを入力するだけ。左から順に黄色、緑色、青色のコマンド。成功すれば、タイトルの上にそれぞれの色が英語で表示されるのだ。

失敗しても、リセットする必要は無い。セレクトを1度離して又押せばコマンドの入力が可能。

成功率	90%
役立ち度	A

欄外データバンク

SFC―グラディウスIII…タイトル画面表示中にⓍボタンを連打すると、ボタン10回に付きクレジットが1増える。とってもオトクなコマンドだけれど、あまり欲張るとデモになっちゃうのだ。ほどほどに増やしたら、スタートボタンを押してゲームを始めた方がいい。

役立ちコマンドデータバンク

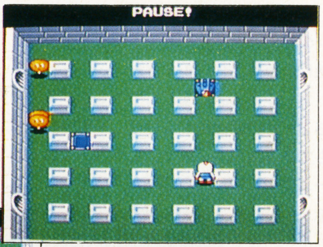
PC その他 ボンバーマン

東京都・鳴海恭一

シャトルやSGを出現させれば、ボーナス点！

得点アップができる〝隠れキャラ〟を出現させる方法が見つかった。敵を殺さずにブロックを全部破壊するか、ブロックを破壊せずに敵を全部やっつければいい。なぜか〝PCエンジンシャトル〟や〝PCエンジンSG〟のキャラ（？）が出現する。取ればイッキにボーナス点。どの面でも出てくる。

➡敵を殺さないようにしながら、破壊可能ブロックを壊していこう。敵の動きに注意して、あわてずさわがずゆっくりと壊していくのがコツだ



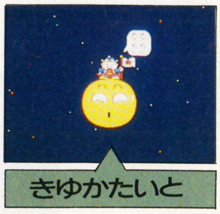
⬆最後のブロックを壊すと〝PCエンジンシャトル〟が出現。取ると18,800点が入る

成功率	100%
役立ち度	A

PC その他 桃太郎活劇

青森県・広井茂

ゲームをプレイせずにエンディングを見る方法



全モードのエンディングだけを見られるパスワードを紹介。『桃太郎活劇』スタッフである〝さくまあきら〟、〝よしたみちこ〟、〝といたかゆき〟の名前を逆にして入力する。〝かんたん〟、〝ふつう〟、〝むずかしい〟モードのエンディングが始まる。なお、〝ますたしようじ〟を逆に入力すると、2月号で紹介したゲロゲロモードのエンディングが出現する。

⬆〝じぞうのうた〟の入力画面で上のパスワードを入れてみよう。すると、各モードのエンディングがスタート!!

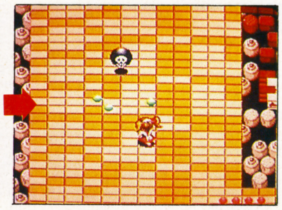
成功率	100%
役立ち度	A

PC 増殖 メルヘンメイズ

茨城県・本田太一

今日も元気だ、フーセン増やしてニッコリ再生！

✚ボタン上を押しながら、RUNを押す



ふつうにプレイすると2個しか持っていないフーセンが、イッキに10個になってしまうという役立ちコマンド。ラウンドセレクト時にはできないので注意。つまり、フーセン10個でスタートするなら、必ず「おかしの国」からってこと。フロアから10回落ちてもダイジョーブなので、どんなヘタッピでも最初のボスは見られるんじゃない!?

⬆タイトル画面で上のコマンドを入力すると、画面右下のフーセンが10個になる。画面上には4個しか表示していないけど、内部でカウントされている

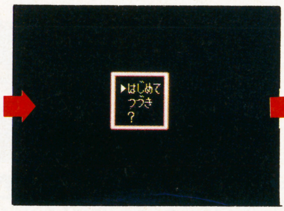
成功率	100%
役立ち度	A

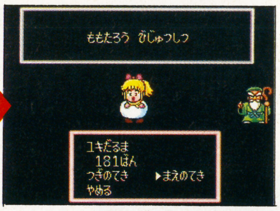
PC その他 桃太郎伝説Ⅱ

山口県・石渡文三

Ⅱにもあった！〝桃太郎美術室〟&〝音楽室〟!!

エンディング画面のあと、リセットをする





ファミコン版やPC版〝ターボ〟にもあった〝美術室〟と〝音楽室〟がⅡでも存在した！ ただし、1度ゲームをクリアすることが条件。エンディングを見られない人は、楽しい教室へ入ることは不可ってこと。ちなみに〝美術室〟では、ゲーム中に出てくる敵キャラが見られる。〝音楽室〟では、ゲームで使われている曲を聴ける。

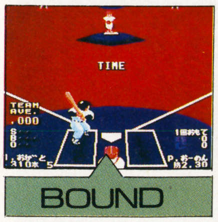
⬆エンディング画面のあと、リセットをして再スタートする。「はじめから」、「つづき」の後に「？」モードが出現！「桃太郎美術室」と「音楽室」を鑑賞できる!!

成功率	100%
役立ち度	B

PC その他 ナグザットスタジアム

高知県・下田伸介

「赤球場、4分割、サウンドテスト」。早口言葉…!?



3つのパスワードで楽しみも3倍に！ まずはグラウンドが赤い球場に変化!! 打球がポンポンはずんで守備が難しくなる。負けずおとらずツライのが4画面分割。とてつもなく速いスピードについていけるか!? サウンドテストは全18曲。✚ボタンの左右で0～17のナンバーを選びⅠボタンで決定。野球場の雰囲気にたっぷり浸ろう！

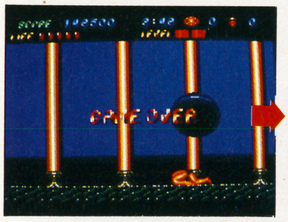
⬆ペナントモードのコンティニューで上のパスワードを入力。バウンド球場でプレイすれば、オモシロさ倍増必至

成功率	100%
役立ち度	A

PC 増殖 暗黒伝説

福岡県・山下規太郎

指がイタくなるかもしれないクレジット増殖!!



ⅡボタンとRUNボタンを押しながら✚ボタン左を連打

クレジットが最高99回まで増やせるコマンドが見つかった！ ただし、コマンドの入力時間が限られているので、1度に99にしようと思ってもムリ。ゲームオーバーになるたびに、ひたすら連打をくり返すのだ。コマンドは何度でも使えるので、クレジットが減ってきたら、また入力。これでエンディングも、ぐーんと近づいた。

⬆ゲームオーバーの文字が表示されている間に上のコマンドを入力。連打した数だけ、クレジットが増える。コンティニュー画面が出るまで連打、連打

成功率	100%
役立ち度	A

欄外データバンク

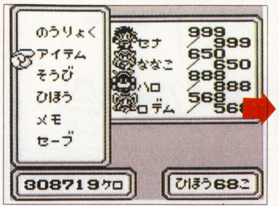
SFC—グラディウスⅢ…タイトル画面でオプションモードにして、カーソルをゲームレベルに合わせる。ここでAボタンを連打すれば、ハードよりも難しいアーケードモードが現れる。ただし、1秒間に約16連打しなければならない。これ位の連打ができない人には、このモードをプレイする資格がないということ。

役立ちコマンドデータバンク

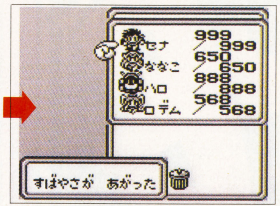
GB その他 SAGA2秘宝伝説

新潟県・小島教広

秘宝を集めりゃ能力UP!! 力と素早さを上げる



ゴミ箱にカーソルを合わせる



67個または68個の秘宝を集めたらサブ画面を呼びだそう。呼びだしたらアイテムを選び、カーソルをゴミ箱に合わせてAボタンを2回押す。するといつもは何も出てこないのに、キャラのHP表が現れる。この状態で、キャラにカーソルを合わせてAボタンを押すと、秘宝の数が67個だと力が、68個だと素早さが上がる。回数は両方で24回。

⬆決められた数の秘宝を持っているだけで、人間やエスパーの力と素早さが、両方合わせて24回も上げられる。1人にやり続ければ、MAX状態も可能!

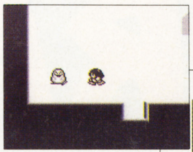
成功率	100%
役立ち度	A

GB その他 アレサ

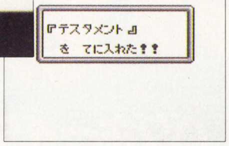
福島県・宮永一馬

モンスターからアイテムもらって、一気に最強!

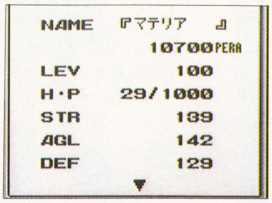
イルメルダ地方の北にあるプキの門で、マブーテを倒す。『地下牢のカギ』を拾ったらマブーテの地下牢へ行き、ジェマのフィアンセのシビルを助けよう。無事助けたあとに部屋の左下に行くと、モンスターがいて、話かけると『テスタメント』という、ステータスがMAXになるアイテムをくれる。



⬆マテリア1人でシビルを助けると、部屋のすみにブヨブヨしたモンスターが現れる!



⬇話しかけてみたら、レベルやHPが最高になるという、テスタメントをくれた



⬆もらった物はさっそく使う。メインメニュー画面にしてアイテムを選び、テスタメント使用。あっという間にマテリアは最強女戦士になってしまう

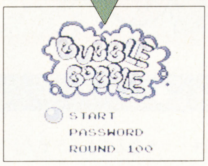
成功率	90%
役立ち度	A

GB 面セレクト バブルボブル

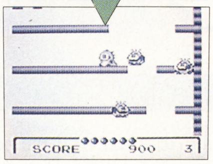
東京都・寺井慎二

パスワードで裏面までも行けてしまう

KGLD



VLT1



パスワード画面でパスワードを、KGLDと入力すると、1～100面までを自由自在に選べ、遊ぶことができる。面を進めるときは✚ボタンの右、戻したいときは左を押そう。またパスワードを、VLT1と入力すると、裏面の1面からゲームをすることが可能になるのだ。

成功率	100%	役立ち度	C

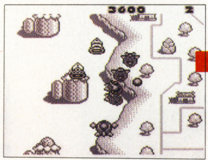
GB その他 ツインビーだ!

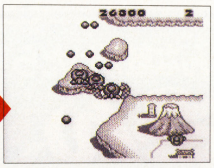
高知県・広田由美子

バリアと分身一緒に取ったら最強!?

普通にゲームをすると分身とバリアは、片方を取ったらもう一方はツインビーに装備することができないけれど、少し苦労をすると両方装備できてしまう。画面上に分身とバリアの鈴をだして取ると、両方ツインビーにつく。分身は15回、バリアは20回鈴を撃つと、現れる。

⬇音をよーく聞きながら弾を撃つと、確実に鈴をだせる





⬆下に落ちないように両方取ると、分身バリアの完成!

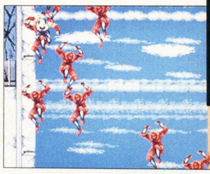
成功率	50%	役立ち度	C

MD 増殖 シャドーダンサー

長野県・小野寺宙也

何もしないでラクラク1upできる!

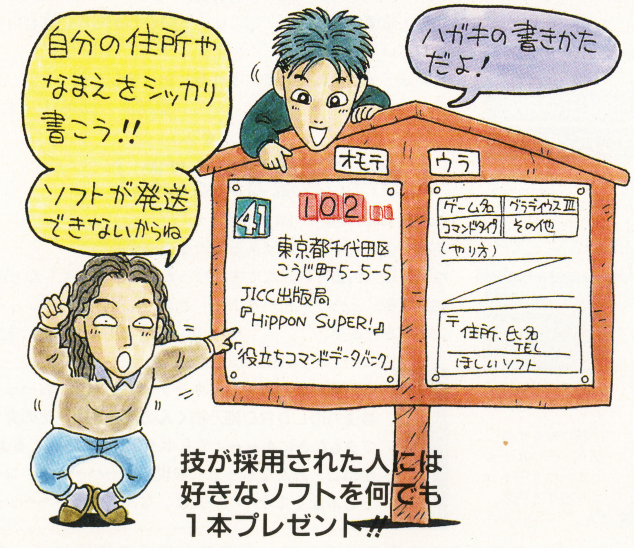
⬇忍者たる者、忍耐が必要!かどうかはわからないけど、ただジーッと待っているだけ



⬆人を殺さない事は、人間にとってあたり前の事。キチンと守ればこの通りごほうび!

ステージクリアしたあとに来るボーナスステージで、一生懸命連打をしなくても1upする方法。と言ってもただ下からせまってくる忍者を1人も殺さないで、ボーッと落ちていくだけ。これだけで1upしてしまう。

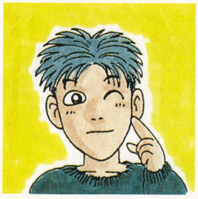
成功率	100%	役立ち度	C



技が採用された人には好きなソフトを何でも1本プレゼント!!

今月の総評

UPA山本

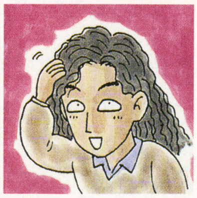


⬅すべてのジャンルのゲームをこなす。なかでも、超難度シューティングを好む

SFCソフトもそろそろ出そろってきた今日このごろ。それにつれて、技の数も増えてきた。今回の欄外データバンクは4本とも『グラディウスIII』。どれもビックな技ばかりなので、きっとプレイに役立つこと間違いなし!

最近、メガドラの元気がないみたい。発売タイトルが少ないせいか。遊べるソフトはあるんだけど。それにひきかえPC勢は強い。メガドラの巻き返しに期待。

清野ケンジ



⬅アクション、シューティングが得意だが、シミュレーションはダメの21歳!

今回の『役コマ』で一番苦労したのは、『アクトレイザー』の技かな? でもBIGな技だったので、一生懸命やりました。何と言っても読者の喜ぶ顔が、『役コマ』スタッフの使命です!! その他の技もモチロン、負けず劣らずの重宝ものばかり。

発売本数との関連からか、今回はPCの技が多数を占めていました。GGやリンクスも葉書がくれば紹介していきますので、どしどし送って下さい。どしどし。

欄外データバンク

SFC—グラディウスIII…ゲームをスタートさせて、ウェポンセレクトの画面にしたら、エディットモードを選びコマンド入力。Ⓧ、Ⓨ、Ⓧ、Ⓨ、Ⓧ、Ⓨと交互にボタンを3回ずつ押そう。すると、各ウエポンの上をルーレットのように動いて、コンピューターが勝手に選んでしまう。ランダムなのでなかなか楽しい。

ギャグ投稿をガンガン載せて、優勝を目指せ!

BUGBOYCLUB SUPER!

バグボーイクラブスーパー

第一回 天下一ギャグ大会

其之二

この投稿ページのしくみ

平和なギャグ王国において、伝説の三戦士が「天下一ギャグ大会」を開くことになった! キミたちが大会に参加するには、投稿ブロックにハガキを送るだけでOK!! 掲載されたハガキには面白さに応じて経験値が与えられる。そして半年の期間中に一番経験値をためた者が優勝だっ!!

BLOCK 1 もしRPGにこんな敵がいたら!? 敵キャラさん、いらっしゃい

今月のモンスター図鑑

最優秀賞・6ポイント	会心の一撃賞・5ポイント	通常敵キャラ・3ポイント

カーネルまじん(カーネル・サンダース)

H P	500
EXP	250

特徴・殴られても蹴られても動じない。
攻略法・阪神ファンを見ると店内に隠れて出てこない。滋賀県・チグミーピンパン爺・LV②

会心の一撃賞

青大将(田中邦衛)

H P	20	EXP	50

特徴・突然「カンポカンポカンポ」と踊って、味方を混乱させる。時々、タスマニアタイガーを呼ぶのだ!
大阪府・荷塚虎太郎・LV①

背後霊3%(1円玉)

H P	3
EXP	3

攻撃・どんな物にもとりついていて小銭攻撃をする。
弱点・チロルチョコまたは5円チョコを出すと困る。
岡山県・白雪はんこ・LV②

●ブロックガイド●

有名人をパロディにした、RPGの敵キャラを考えてもらうぞ! 文章は攻略本ぽく。キャラクターにハマッた特徴で笑わせてくれ!!

【GIANTS元木】(元木大介)
特徴・異常に強い意志の持ち主で、パーティーの中の一人を逆指名! 集中攻撃をあびせるのだ。
攻略法・アイテム―「ダ○エー」を使うといきなり逃げ出してしまう。
広島県・ふじBO―!・LV①

★

【ホワイトウチムーラ】 (内村光良・ウッチャンナンチャン)
特徴・雪原地帯に住み、どこにいるのかわからないほど白い体をしている。
攻略法・それぞれの過去にふれると弱ってしまう。
愛媛県・CAR―II・LV③

★

↓今月の最優秀賞はこれ!

【ヒババンゴ北島】 (北島三郎)
特徴・直径4メートルはある巨大な鼻の穴。
攻撃・猿人のように、〝なぐる、ひっかく、かみつく〟などの原始的攻撃。また「ヘイヘイホー」とさけんで仲魔の〝ジョージ山本〟を呼ぶぞ。
東京都・LORD姫乃樹・LV②

総評

くろす・2回めもハリキッテいくぞー! おーっ! 最優秀のLORD姫乃樹くんの紹介技は、その身もフタもなさにキャー!でもポイントは押さえてるよ。
かねこ・みんなもっと^{2}表現をオーバーにね。コートじゃなくてオーバーだよ。なんてねっへへへッ。

大会参加者への注意書①

1回目から参加した人も、今回初めて参加する人も、ここからの注意書を読んで、大会のきまりを確認ね! まずはペンネームについて。これは整理する都合上、10文字以内で書いてください。ハミ出ちゃったらボツになるよ。

BUG・BOY・CLUB・SUPER!

BLOCK 2 一発ギャグをドーンといってみよう
あおりでインパクト

最優秀賞・7ポイント	会心の一撃賞・5ポイント	通常あおり・3ポイント

ブロックガイド 大きな活字で、スポーツ新聞のあおりのように一発ギャグを載せるブロック！ホラでもダジャレでも、笑えりゃ何でもアリ。パッと見で笑わせようじゃないか。

最優秀賞

起立ー、長介ー、礼。

→北海道・ちっと・LV②

会心の一撃賞

波平犯科帳

→東京都・AHO！・LV②

光栄STGを発表

→福岡県・ミンウつんう・LV③

高木デブ

→愛知県・わたる・LV①

凄絶！金網囲碁

→愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV②

アパッチ県

→神奈川県・こなたーる・LV①

チャンラーン！こん平糖で〜す！

→島根県・ウメボシ・LV①

軟骨隆隆

→兵庫県・HYPER牧伸二・LV①

走れメロスインディオス&シルビア

→愛知県・MR2・LV①

嵐の前のさどおけさ

→愛知県・山口寛憲・LV①

総評

原口・えー、まあ、今月はシンプルなダジャレ技が強力だったな。「波平犯科帳」はビジュアルが頭に浮かぶんで、こりゃ強いわ。かねこは喜んじゃうぞ。
かねこ・最優秀、ちっとくんの技はかん高い声まで聞こえちゃうところが秀逸ですよ。へへへ。読む人も「なぜ長介なんだろう？」と考えちゃいけません。素直にゴロを味わいましょう。ゴロゴロ。
原口・オレはもうちょっと、先月の「菅井きん〜」のような、意味無し豪快技が欲しい！　あとはうまい飯があれば最高。

◎ローン戦士　くろす　自分へのクリスマスプレゼントに13万円のカーTVを購入！　でも安心。支払いは2月だから年は越せた…けど、これからがコワイ!!

大会参加者への注意書② ペンネームに関してもうひとつ注意です。よくペンネームを次々と変えてしまう人がいますけど、大会のポイント集計では、違ったペンネームだと別人あつかいをします。ですから優勝を目指す人は気をつけて参加してください。

BUG-BOY-CLUB-SUPER!

◇うたう戦士　かねこ　生まれて初めてカラオケBOXに行きました。いや〜、シラフで歌うのはハズカしいね。自分のヘタさかげんがわかっちゃうもの。

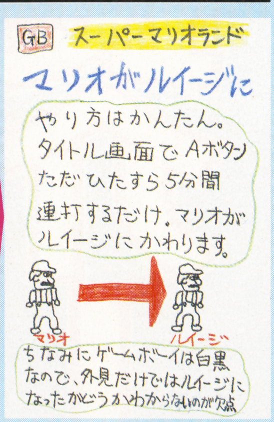
BLOCK 3 ウソばっかの裏ワザ集!!
こんな裏ワザって

最優秀賞・7ポイント	
会心の一撃賞・5ポイント	
通常裏ワザ・3ポイント	

ブロックガイド　キミが勝手に考えたTVゲームのウソ裏ワザを送ってもらうブロック。文章は本当の裏ワザ紹介文ぽく、断定的に書こう。そして、とんでもないことが起きるオチをつけるのだ！　投稿はイラスト、文章のみのもの、どちらでもOK。文章だけだとどうしてもインパクトが弱いので、オチをくどくする工夫を。

GB スーパーマリオランド
神奈川県・ゴールデンルーキー・LV②

最優秀賞



FC 暴れん坊天狗
愛媛県・CAR-II・LV③

会心の一撃賞

FC ベストプレープロ野球
静岡県・りょくこ・LV①

130試合モードで選手のデータを変え、阪神を優勝させよう。すると「このゲームはフィクションであり…」の文字が出てくる！

FC 高橋名人の冒険島
千葉県・いしかわ・LV②

1面でスケボーを取ったら、すかさずストップさせる。そしてIIコンのマイクを最大音量まで上げて「今はどこにいるの？」と言おう。すると画面の高橋名人が泣き出すぞ！

FC ウィザードリィ
宮城県・アルティア・LV①

ワードナの営業時間、9時〜17時の閉店まぎわに入ると、ワードナの魔除けの半額セールをやっている。「3割4割あたり前！」

FC プロレス
愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV②

ディスクドライブを金網でかこんでロードすると「金網デスマッチ」がプレイできる。

FC オバケのQ太郎
滋賀県・アブラハムIII・LV①

食物(フード)をダンゴ、おにぎり、ケーキ、キャンディの順で食べると、攻撃時にQちゃんがガウガウ砲の代わりにゲロを吐く。

FC ドラクエIV
奈良県・魔冷度・LV①

FC テトリス
福岡県・ミンウつんう・LV③

9−5を全部テトリスでクリアすると、画面左下のところでゴルバチョフ大統領とA・パジトノフ氏が現れる。しかも、並んでコサックダンスを踊りだすのだ。

FC ロックマン3
滋賀県・アブラハムIII・LV②

ラッシュジェットに乗っているときにポーズをかけ、IIコンのA・Bボタンを押しながらポーズを解除すると、ロックマンとラッシュが合体して人面犬になる。

FC ウィザードリィIII
大阪府・グレートナマハゲ・LV①

総評

くろす・いろいろ想像をめぐらせりゃー、まだまだとっぴょーしもにゃい、裏ワザが出るハズ！　んで、レースゲームしか知らないオイラでもわかるオチを//
原口・文章ネタ派はややオチがあっさりしすぎてるかな。油モンを食うような読みごたえを文に反映させるよう、食い下がって技を磨いてくれい//　最優秀になったゴールデンルーキーくんのは、オチにハッとさせられた。これは高度だぞ。
くろす・CAR−IIくんは「暴れん坊天狗」を選んだ時点でポイントが高いね。レースで言えば、ポールポジションを取ったよーなものだもん。
原口・それはうまいなあ。普通のゲームだったら調理法や味つけを工夫しようぜ。

大会参加者への注意書③　次に各投稿ブロックについて、載ったときに与えられる経験値は毎月一定ではありません。枚数が増えたり、内容のレベルアップがあれば、それに応じて増加します！　ですから、大会後半でも大量経験値獲得のチャンスあり！

BUG·BOY·CLUB·SUPER!

◇大食い戦士　原口　ちょっと古い話だけど、『紅白歌合戦』の植木等さんは最高だった。あんまり感動したから「スーダラ伝説」のアルバム買っちゃったぜ。

BLOCK 4

人の感情をうまくたとえて形容せよ！

ザ・形容塾

最優秀賞・6ポイント
会心の一撃賞・5ポイント
通常形容・3ポイント

【最優秀賞】

〈テーマ＝『さびしさ』〉
●旅行の帰り道、景色がだんだんと見おぼえのある景色になってきたときのようなさびしさ。
北海道・DASH翔・LV②

【会心の一撃賞】

〈テーマ＝『くやしさ』〉
●クソゲーを定価で買ってしまったときのようなくやしさ。
愛知県・山口寛憲・LV②

【ここより通常形容】

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●授業中、クラスで一番頭のいい奴が自信をもって言った答が間違っていたときのような「ざまぁみろ！」といううれしさ。
静岡県・りょくこ・LV②

★

〈テーマ＝『気まずさ』〉
●みんなで合唱しているとき、とびっきり大きな声で歌詞をまちがえちゃったときのような気まずさ。
群馬県・あいかわまゆみ・LV①

★

〈テーマ＝『はずかしさ』〉
●一人でハナ歌を歌いながら歩いていて、何となく後ろをふり返ってみたら知らない人がいたときのような恥ずかしさ。

〈テーマ＝『とまどい』〉
●あまり親しくない友だちをあだ名で呼ぶときのようなとまどい。
広島県・ふじBO――！・LV②

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●はなくそを取っていて、はなくそといっしょに〝はな毛〟まで取れてきたときのようなうれしさ。
兵庫県・満腹くん・LV①

★

〈テーマ＝『むなしさ』〉
●これぞ最高のギャグ！　と思って言ったのに、誰も話を聞いていなかったときのようなむなしさ。
東京都・山崎なお・LV①

★

〈テーマ＝『気まずさ』〉
●家に遊びに来た友人が、母の前でHなことを言ったときのような気まずさ。
宮城県・アルディア・LV②

★

〈テ　マ＝『気持ち良さ』〉
●いつもより早く起きてしまい、再び眠ろうとしたあのときのようなたまらない気持ち良さ。
岡山県・三只眼・LV①

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●台風の進路が自分の住んでいる地方に向いているときのようなうれしさ。
三重県・NARYUTA・LV①

★

〈テーマ＝『腹立たしさ』〉
●ビデオに録画しているTV番組の途中で、緊急ニュースが流れたときのような腹立たしさ。
北海道・莉和野真人・LV①

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●食べ終えたカップラーメンの汁の中から肉を探しあてたようなうれしさ。
宮崎県・静御前・LV①

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●ゆで卵の殻が一気にむけたときのようなうれしさ。
滋賀県・ケブレス2世・LV①

★

〈テーマ＝『もどかしさ』〉
●爪を切ったばかりのため、ハナクソがなかなかとれないときのようなもどかしさ。
兵庫県・満腹くん・LV②

★

〈テーマ＝『むなしさ』〉
●面白いギャグを思いついて投稿したのはいいが、先に違う奴に同じネタで載られたときのようなむなしさ。
宮城県・アジャパー船津・LV①

千葉県・ルビスナイト・LV①

総　評

原口・テーマによって笑えるものもあればしみじみものもあーる。その両方を味わってほしいな。さて、最優秀のDASH・翔くんの形容はまさにしみじみ派の代表だ。いやー、いい所を突いている。くろす・やっぱ笑えるのもたくさん送ってくれなくちゃだわ。はなくそ取るときの"はな毛"ってのは笑うよ。ホントにそれがうれしいのか!?　っつー気もする。

●ブロックガイド●

おニューな形容の文章を考えちゃおうというブロックだ！　必ず文頭に形容のテーマをつけ、「～のような～」というパターンで送ろう。

↑兵庫県・来夢るな・LV①

↓埼玉県・長淵敏・LV①

↑岡山県・白雪はんこ・LV②

大会参加者への注意書④　「天下一ギャグ大会」に優勝すると特典があります！　記念として、スーパーファミコンセット（ハード１台とソフト１本）を伝説の三戦士より贈呈。また、あと一歩だった成績上位者にも記念品を予定だ！　ヤル気出たかな？

BUG･BOY･CLUB･SUPER!

一行おたより

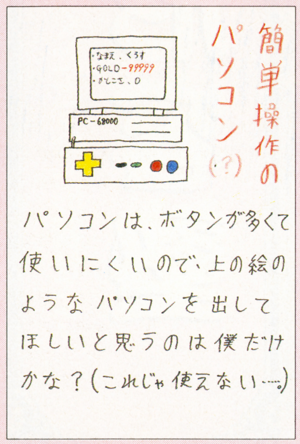
がんばって優勝すっぺしね！　田舎者だからってバカにするでねーど！（宮城県・ＮＹクイズ物語・ＬＶ①）　↑原口・オレは北海道出身よ。

BLOCK 5 キミだけの秘かな思いをぶちまけろ！
告白の時間

ブロックガイド

キミが秘かに心の中で思っている、独自な考えを思いきって告白してしまおう、というブロックなのだ。「〜だと思っているのは私だけでしょうか」みたいなパターンが基本。文章、イラスト、どちらでもＯＫなのだ。

最優秀賞･7ポイント	会心の一撃賞･5ポイント	通常告白･3ポイント



↑愛知県・山口寛憲・ＬＶ③

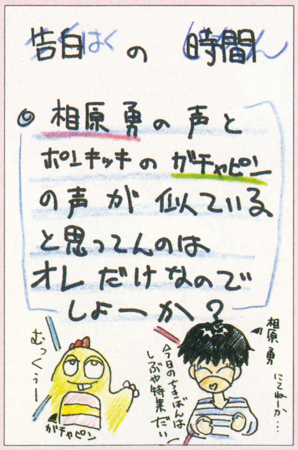
●最近、宇宙へ行って来た秋山さんは、笑福亭鶴光さんに似ていると思うのはぼくだけでしょうか？

兵庫県・満腹くん・ＬＶ②

★

●ＴＭＮの木根尚登サンを、あの「ルビーの指輪」の寺尾聰サンだ！　と思いこんでいたのは僕だけでしょうか？

岐阜県・なかだかなだ・ＬＶ①



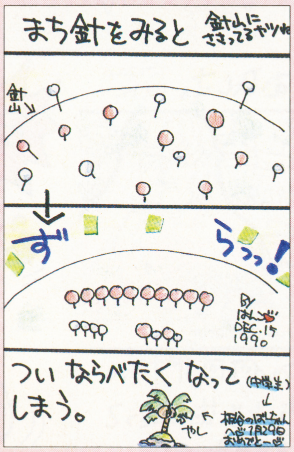
←東京都・山崎なお・ＬＶ②

●体育のときのブルマよりも、スカートの中のブルマのほうがＨだと思っているのは僕だけだろうか。

京都府・ミスターX^2・ＬＶ①

★

↑静岡県・ジョッカーアキラ・ＬＶ②



←岡山県・白雪はんこ・ＬＶ③

●久米宏の髪の毛の伸びの遅さに、なぜかいらつきを感じてしまうのは僕だけでしょうか。

静岡県・りょくこ・ＬＶ②

●コンサートでトランペットを吹いている人に「正露丸の曲」をリクエストしたくなるのは僕だけかいのお？

兵庫県・はあくんだよ・ＬＶ③

★

●時計屋で、目覚まし時計を見ると手当りしだいにベルを鳴らしたくなっちゃうのって私だけかなぁ？

群馬県・あいかわまゆみ・ＬＶ②

↑兵庫県・来夢るな・ＬＶ②

●はちみつレモンサイダーは炭酸がぬけてもはちみつレモンとして楽しめると思っているのは私だけではないはずだ。

東京都・くえらるーす・ＬＶ①

★

●24時間経営しているコンビニエンスストアのシャッターが降りているのを見てみたいのはオレだけかなあ。

宮城県・えがんじ！・ＬＶ①

★

●ドラクエⅡですが、世界樹の葉を探してる間に、死体が腐っちゃうと思うんだけど。

岡山県・白雪はんこ・ＬＶ③

★

●「ドンキーコング４」が出るのを待っているのは私だけでしょうか。

埼玉県・アレス・ルドルフ・ＬＶ①

★

●遅刻しそうで学校へ向かって走っているとき、「太陽にほえろ」のテーマソングを口ずさんで自分に酔いたくなってしまうのはボクだけかな？

三重県・風来坊・ＬＶ①

★

●電気こたつで数字を合わせるとき、「４」や「９」をさけて合わせたくなるのは私だけだろーか？

奈良県・日付変更線・ＬＶ②

★

●「よい子はここに入らない」という立て札を見つけると、「オレ悪い子だからいいよ〜だ」と言って入ろうとしたくなるのは僕だけでしょうか？

愛知県・山口寛憲・ＬＶ③

★

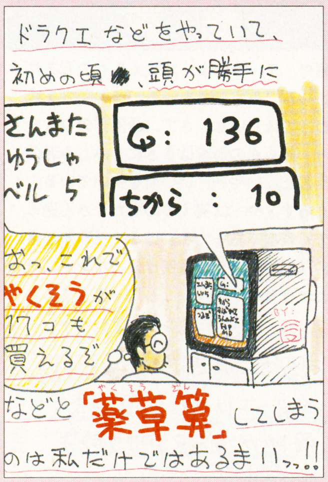
↓そして会心の一撃賞！

●音楽の拍子記号「$\frac{4}{4}$」を約分して、「１」にすればいいと思っているのはぼくだけだろうか。

鹿児島県・さビこんま・ＬＶ②

★

↓これが最優秀賞!!



↑東京都・ちゃい三又・ＬＶ③

総評

かねこ・いつもたくさんの参加者がうれしい今日このごろ。最優秀、ちゃい三又くんの告白技は何といっても「薬草算」というネーミングが強烈でした。これだけで他の告白技を寄せつけないものがありましたね。これがＦＦ好きなら「ポーション算」てなるのかな？　くろす・今回は誰と誰が似ているシリーズが変だった！　こりゃ一大穴だね。

大会参加者への注意書⑤

賞品はまた、レベルアップごとの認定バッジを予定しているのでお楽しみに。発送は大会終了後になりますから、気長におつき合いを。次大会では、また１からの経験値争いになります。気の早い人は心の準備をしてください。

BUG・BOY・CLUB・SUPER!

BLOCK 6 知人のミョーな疑問を教えて！

知りあいの疑問

最優秀賞

●安井英一（友人・13才）の疑問。
「やっほーにはどんな意味があるんだろう」
兵庫県・満腹くん・LV③

会心の一撃賞

●友人、14歳のみおchanの疑問です。
「ジャンケンで一番強いのは、グー、チョキ、パーのどれなの？」
東京都・琴丘華音・LV①

●田村つぐみ(７さい)イトコの疑問。
「どうして日本人には外人がいないんだろう」
三重県・PIA・LV①

最優秀賞・５ポイント	
会心の一撃賞・４ポイント	
通常疑問・２ポイント	

●ブロックガイド●

自分の身の回りにいる知人がもらしていた、妙な視点の疑問を報告するブロック。普段、何げなく見すごしたりしているものを再発見しちゃうようなスルドイ疑問を求めているぞ！　送るときには、必ず誰の言った言葉かを明記してから疑問を書こう。そのときは本人に許可を得ておくのが望ましい。あと、気をつけてほしいのは、あくまでも自分以外の人間の疑問を送ること。本人のではダメよ。

●従兄弟の中原留吉（20歳）の疑問。
「テレビのクイズ番組の賞品でよくあるラーメン１年分っていくつなのかなぁ？」福岡県・いぬのりんご・LV①

●上野くん（７つ・友人の弟)の疑問。
「Ｆ１サーカスのサーカスモードってどうやってやるんだろうね」
東京都・てちゃー・LV①

●友人の田村かおる(15歳)の疑問です。
「女の子同志で手をつないでもおかしくないのに、男同志だとなぜ変なの？」
新潟県・まとーやみみい・LV①

●友人Ｓの疑問。
「プロ野球選手って、野球ばかりしてどうやって生活しているんだろう」
鹿児島県・さビこんま・LV②

●友人・岡田健(17歳)が言った疑問。
「虫歯の虫は歯しか食べなくて大丈夫なんだろうか？」
福岡県・ミンウつんう・LV③

●友人・井原潤(仮名・15才)の疑問。
「真空飛びひざげりって、どこが真空なんだ」？
静岡県・ジョッカーアキラ・LV③

総評

原ロ・いやー、今月もオレたちの右脳を直撃してくれるような、とんでもない疑問が集まった。はっきり言ってうれしいね。最優秀になった「やっほー」の意味に関する疑問とか、まだまだ世の中には気づくべきことがいっぱいあるよな。
くろす・何でー!?　オッサンくさい。オイラはローンのことで頭がいっぱい。カードを使わせたらうるさいよ。ワーワー言うよ。ワーワーワー!!
かねこ・それは単にうるさいだけでしょ!!

一行おたより

もっと新コーナーの募集を活発に行ったらいかがでしょう。（沖縄県・篠原大仏男・LV①）
↑くろす・そーだな。みんなも覚悟をしてね。

休息の部屋

優秀戦士ランキング表

１位	はあくんだよ	20ポイント
２位	CAR—II	17ポイント
３位	白雪はんこ	15ポイント
	ミンウつんう	
５位	満腹くん	14ポイント
	山口寛憲	
７位	山鳥さまちゃん	13ポイント
８位	かぜまる	11ポイント
	ジョッカーアキラ	
10位	かどやん	10ポイント
	かるなばる	
	ちゃい三叉	
13位	りょくこ	９ポイント
	堀田ゆふいちろふ	

参加者続々!!　混戦を制するのは誰だっ!?

今月も１位ははあくん！　３ポイントのみの経験値増加だけど、先月の荒かせぎが功を奏している!!　そのスキに、一気に差を縮めてきたのはCAR—IIくんっ！　先月９ポイント、今月８ポイントとコンスタントに経験値をかせいでいる。来月は逆転劇が見られるか!?

３位に食い込むのはイラスト派にしてギャグのキレもいい白雪はんこ。そして渋い活字技を決めるミンウつんうくんと、続々実力派が台頭だ!!

初登場で14ポイントの経験値獲得は満腹くんと山口寛憲くん！　特に満腹くんは弱冠13才の若手だ！　これは末恐ろしいぞ!!　来月はどのような変動があるか楽しみだっ!!、

さて、今月は「ザ・形容塾」の全体レベルが上がったので経験値がアップした！　これから他ブロックも獲得経験値の上がることが充分予想される。だから後半戦、大量投稿での逆転だって夢じゃないぞ！

さあ、初代優勝者が決まるまであと４カ月もある！　ガンガンおハガキをよろしく!!

レベルUP表

LV	POINT
レベル1	1ポイント
レベル2	5ポイント
レベル3	10ポイント
レベル4	30ポイント
レベル5	50ポイント
レベル6	80ポイント

おハガキのあて先

〒102　東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER」
BBS　「各ブロック」の係
（「　」内はブロック名を入れてね！）

大会参加者への注意書⑥

「天下一ギャグ大会」を仕切る伝説の三戦士におたよりを送る場合何の遠慮もいりません。はげましがあればうれしいし、批判があれば参考にする。それだけです。たまに欄外で取り上げることも。そのときは１Ｐ経験値が出ます。

神話世界の旅人たち
The Travellers in The Mythological World
「死の後に残るもの」編
by 建部伸明

火炎も龍も怖れぬ男を滅ぼしたるは、もろき人の情なりき

今回は、ジークフリートの本篇。龍退治と実らぬ恋の話だ。

さて、またしても龍である。かたかなでドラゴンといってもいい。これまで何度か書いてきたが、西洋の英雄は、決まって龍をたおして名を上げることになっている。

東洋では、龍は善玉にもなりうることを考えると、西洋の考え方ははなはだ一面的に見えるかもしれない。龍がかわいそうだ。

しかし龍ではないが、日本にも常にやられてばかりいる、かわいそうなモンスターがいる。鬼である（ただし『泣いた赤鬼』の民話は例外）。

龍を鬼に置き換えてみると、西洋の英雄譚と日本の民話は、うまく対応する。桃太郎も金太郎も一寸法師も、みんな鬼を退治して手柄を立てている（前回、ジークフリートは桃太郎だと言ったが、さしずめ力自慢のベーオウルフは金太郎といったところか？）。

『ドラクエ』のパロディー（またはオマージュ）である『桃太郎伝説』が大受けしたのも、うなずける現象だ。

ところで同じことをしても、あちらでは英雄譚、こちらでは「おとぎ話」なのはなぜだろうか？　まあ、国民性の違いと言ってしまえばそれまでだが。答えは先のばしにして、また後で考えてみることにしよう。ともかく今は、ジークフリートのその後をしよう。

さて名剣グラムを手にした少年ジークフリートは、龍ファーヴニルを倒すために算段をめぐらせた。いかに勇者の血筋に生まれたからといって、正面からぶつかっていって勝ち目があるわけもない。

まず彼は、龍の日ごろの行動を観察して、一定のパターンを発見した。怪物は水を飲みに行くとき、毎日同じ道を行くのだ。そこで通り道に溝を掘って、その中で毒龍ファーヴニルを待ちうけることにした。

そうとは知らぬファーヴニルは、たいして溝を気にもとめず、水を求めてのたくった。少年は、息を止めて待った。頭上を龍の巨体が通って行く。今だ！

名剣グラムは、龍のうろこの間を縫って、深々と突き刺さった。きっさきは、見事心臓をつらぬいた。

滝のようにファーヴニルの血はあふれ出し、溝に潜んでいたジークフリートの全身をつつんだ。龍の血を浴びたその日から、少年は無敵になった。いかなる武器によっても、傷つくことがなくなったのだ。そればかりか血をなめたとたん、鳥獣の言葉がわかるようにもなった。

そして龍を倒し、黄金を手に入れてほっとしている彼の耳に、小鳥たちのささやきが聞こえてきた。

「あの子供、かわいそうに」

「殺されるのも知らないで」

「あの子の育ての親の小人は、あの子を殺して宝を奪うつもりだぜ」

ジークフリートは、この現実に愕然としながらも、ドワーク小人のミーメを切り殺し、子供時代に決別を告げたのである。

一人前になった彼は、剣と鎧とを身につけて、冒険の旅に出かけた。そしてある丘にさしかかったとき、燃える結界の中に横たわっている戦士を見つけた。この戦士こそ、戦神オーディンの娘にして死の女神ワルキューレの一人、ブリュンヒルトであった。彼女はオーディンの言いつけを破って、助けてはならない人間の命を救おうとしたのだ。そしてその罰として、結界の中で誰か助けてくれるものが現れるまで、眠りにつかされた。

むろん彼女の呪縛を解いたのは、ジークフリートである。炎のかこみをものともせずに、男は女の鎧をはいで口づけした。ブリュンヒルトはその瞬間、自分が死を授ける女神であることを忘れ、ただの女になった。そしてジークフリートも男へと。

愛し合った二人にとって、つかのまの幸せな日々が続いた。しかし、勇者は平安に飽いた。決して妻を嫌いになったわけではない。身の内でさわぐ冒険者の血が、黙っていなかったのだ。彼の勇者たる部分にほれたブリュンヒルトは、危険な予感を感じつつも、ジークフリートの旅立ちを止めることができなかった。悲劇の幕は、こうして開かれたのである。

勇者は、当時勇猛の名をほしいままにしていた、フン族の王アッチラの宮廷を訪れた。騎士として取り立ててもらおうと思ったのである。

そして宮廷の乙女が一人、ジークフリートに恋をした。彼女は自分の想いを遂げるために、忘れ薬とほれ薬を使った。運命の犠牲者たるジークフリートは、薬によってブリュンヒルトを忘れ、その女性と婚礼してしまったのである。

罠はそれだけではなかった。宮廷の重臣ハーゲンは、ジークフリートの武勇をねたみ、また龍の黄金を奪おうと、彼を殺そうとした。ハーゲンはジークフリートの唯一の弱点を知っていたのである。実は勇者が龍の血を浴びたとき、一枚の木の葉が首の後ろにひっついた。その龍の血を浴びていない部分を突けば、無敵のジークフリートといえど死はまぬがれない。ハーゲンのだましうちの槍が、勇者のうなじから心臓を一気に突き破った。ジークフリートは、死の寸前にハーゲンを一刀両断にした。

この事実を知ったブリュンヒルトは、復讐の女神と化し、アッチラの宮廷の者を皆殺しにし、力尽きて死んだという。

イラスト／田中 光

田尻の電脳遊戯日記 TV GAME DAYS

●連載第3回　●by田尻智（ゲームデザイナー）

腰にくる毎日が続きます…

○月●日。年始に、友達と富士急ハイランドへ遊びに行こう、ということになって、レンタカーを借りて中央高速に乗ったまではいいが、流れが遅くて、なかなか前に進まない。まったく腹が立つ。帰省ラッシュの時期でもないのに、なんでやねん。と、ふと路肩に目をやると、ななんと、どわーっと違法改造車が並んでいるではないか。ゾクだ。ゾクの集会だ！　普段なら、ヤングオートの写真でしかお目にかかれないような、原色バリバリ竹やりニョキニョキ改造車が、数珠つなぎにどこまでも伸びていってる。そして、目の前をパパラパパラいいながら蛇行する改造バイクのふたり乗り。正月の中央道はどこまで行っても（ま、僕が行ったのは、河口湖インターまでだったが）ゾクの祭典だった。ちょっと怖くもあったが、静岡ナンバーから千葉、埼玉ナンバーの車まで、非常に広い範囲から車が集まっていたところをみると、彼らにとっても年に一、二回あるかないかの巨大なイベントらしい。ほとんどの車が路肩に止まってて、みんな外で煙草なんかすって和んでいたのが印象的だった。結局、僕らは彼らの集団にずっと囲まれたまま、予定より一時間半遅れて、富士急ハイランドに着いたのだった。いや、なかなか貴重な体験をしたといえよう。

●月○日。新作ジェリービーンの制作が、いよいよ大詰めにはいった。ゲームシステムの細かい調整から、より楽しく遊んでもらうためのマップの再構成、グラフィックデザインの仕上げなど、まだまだやるべきことはたくさん残っているが、完成予定日も迫ってスタッフ一同が、気力を振り絞って作業に打ち込んでいる。

僕も、気力のほうはまだまだ大丈夫なんだけれど、じつは最近仕事の疲れが腰にきて悩んでいる。つまり、体のほうがついていかないというのか、腰が痛くてすばやく動けなくなっているのだ。まったく、腰痛なんて、もっともっと歳をとってから悩まされるものだと思っていたのに、もう情けないやら悲しいやら。でも、不思議なモノで、休憩をある程度とったり、遊びに出掛けたりすると治ってくる。反対に、鬼のように忙しい日々が続くと、腰にくる。ようは休めばいいのだ。でも仕事は今が正念場。完成したらおもいきり休むのを目標に（僕は旅行に行きたいね）頑張ってゲームを作ろう。

●月○日。ペネックスの新作映画、「ロザリンとライオン」を観る。彼の映画は「ディーバ」のときからファンだ。ストーリーの秀逸さにも増して、本当にこの人は、きれいな色を撮る監督だなあと思う。特に今回の映画では、赤い色がきれいに撮られていて、印象的だった。

ファミコンゲームの世界では、ビジュアルに関しては、ハードウェアの制限上、どうしても凝ることができなかった。でも、スーパーファミコンの登場で、これから映像的な新しい試みも出てくる予感がした。

漫画は愛 I LOVE COMICS

●連載第3回　●by成沢綾子（漫画家）

豪快物で一杯やろう！

まずビールではじまって、二人で6本分くらいあけると、冷やしてある日本酒にうつる。

「あーあ、うめ」

家で飲む時は大抵通称水槽部屋という名の、熱帯魚泳ぐ、4畳半に車座になる。座敷だから寝っころがれるし、ひらりと身をかわす、パールグーラミィを見ながら杯をかたむけることもできる。中々いいものだと思っているのは私とだんなの二人だけではないはずだ。水槽と本棚とが張りだして、そりゃ少々せまいけどさ。気にいった物にかこまれて、お酒飲めりゃ、本望ってもんよぉ。

「ところで、最近の大学生ってお酒・・・なんか飲まないんだってよ」

「お酒なんか…ねぇ」

「人の話聞いてると、お酒を楽しんで飲むって場もってない人、本当に多いのよ。やっぱり学生時代にそうゆー場を持てたほうが、いいと思うんだけどねえ。いきなり社会人になって酒づきあいしろったって基本がないと、もともとは普通に飲める人だって、全然飲めなくなってあたり前だと思うなぁ」

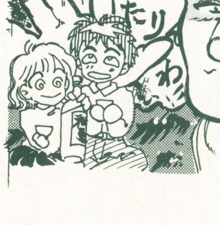
「アルコールまるっきりダメって人も確かにいるけど、酒、美味いのはうまいからさぁ。これを知らずに死んだらもったいないぜ。マジに」

出会いのたのしみも知らずに、死ねるかっ!!てとこでしょーか。

「ところで最近、マンガって昔っぽいのが面白いと思わない？」

「ほう、というと？」

「肉体はとゆーか、体張って、もちろん実力はありあまるほどあるんだけど、気持ちがもう、いっちゃってるやつ。あと、心根のすごいやさしい、傷つきやすい青春背負っているマンガ」



「両極端きたなぁ。とりあえず酒マズくなる話は、今回よしやしょうぜ」

「うん。豪快に（笑）とゆーともお、播磨でしょお!!（週間モーニング連載中、『ああ播磨灘』）あの播磨の鬼神の強さを、日本中にふりまいてもらいたいものじゃ」

「あの食いっぷりと飲みっぷり！瞬発では格闘技一の相撲を、まあよくあそこまで引いて描くもんだ。組あってからの葛藤もいいしね」

「あとは、作者同じ（さだやす圭）の原作付『獅子のごとく』（週間モーニングよりコミックス1~4巻発売中）あれもいい。たぶん一万回読んでも面白いと思うよ。キャラクターバカみたいにパワフルで、物語は理づめだし」

「読んでください。長物だと『こち亀』（『こちら葛飾区亀有公園前派出所秋本治、JC（ジャンプコミックス）より、傑作選も出てます）もいいし、『花の慶次』（原哲夫、JC1~3巻発売中）もかっこいい」

「あれは原作もいいんだけどねー」

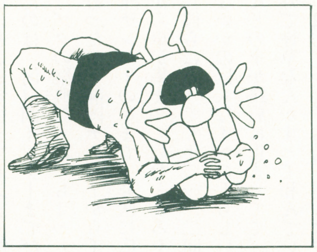
「ちょっと古くなるけど『ボーダー』（狩撫麻礼・たなか亜希夫・双葉社より、単行本全14巻発売中）も元気出る。酒は原価で、家で飲むなんてことは、あの本から学びやしたよ」

「世の中みんなさ、元気でるものに飢えてるね。とりあえずお酒とマンガだけでも元気でいきたいよね」

怪物博物館・映画編 THE MONSTER MUSEUM

●第42回●苦し紛れの雑談編　by北枕獲

あこがれの人に会いました！



実は年末から年始にかけて、ポピュラス本に追われてましてね、やっと一息つけたのが、本誌の締め切り日だったのです。そんなわけで、今回、何の準備もできませんでした。ごめんなさい。次回は、ちゃぁんと新装開店します。個人的には〝地獄の住人編〟をやりたいですけど…。㊥編集長、いいですか？

さて、何の準備もしてない今回は、困ったときの雑談編です。しばらくお付き合い下さい。

昨年の11月17日、後楽園ホールへ、ユニバーサル・プロレスを観戦にでかけました。もちろんルチャリブレも楽しかったのですが、実は試合が始まる前、私は感動に震えておりました。

そこには格闘技好きで有名な作家さんがいらっしゃったのです。私のペンネームを見ていただければ一目瞭然でしょう。私は、そのメルヘンから伝奇バイオレンスまでこなし、アマチュア写真家（写真集も出版されていますのでアマチュアとは呼べないかもしれませんが）であり、山男でもある、その作家さんの大ファンなのです。

後楽園ホールの通路で、すれ違っただけなのですが、それだけで、天にも昇るような気持ちになりました。

初めての出会いは、8年か9年前になるでしょうか。本屋さんで、偶然手にした『幻獣変化』でした。若き日のシッダールタが、ヒマラヤにある巨大な樹に登るお話でした。その樹のイメージがあまりにも鮮烈で、私は漠さん（尊敬と親愛を込めて、漠さんと呼ぶ失礼をお許しください）にのめりこんでいきました。

漠さんの、簡潔で力強い文章が好きです。山の模写が好きです。肉と肉がぶつかり、きしみあうような漢たちが好きです。でも何よりも、鶴を見にヒマラヤへ、カヌーをやりにカナダに、アントニオ猪木氏を見にモスクワへ行ってしまう漠さんが、私は好きなのだと思います。

後楽園ホールでお見かけした漠さんは、とても柔和な顔をしていらっしゃいました。

この文章の主題は、後楽園ホールで漠さんをお見かけしたことにつきます。別に会話があったわけではないし、サインをいただいたわけでもありません。漠さんと同じ空間に身を置き、漠さんとともにルチャに酔う。ああ、なんて素晴らしいんでしょう。まさに至福の時です。

私の無駄話も、そろそろ終わりです。この文章には、オチはもちろんのこと、結論もないのです。

つまり、私は漠さんが好きだということなのです。

電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●58回●「占い」by長谷川並一（ホラーコラムニスト）

故郷に帰りたい…

「もし、そこのおかた」

呼ばれて、男は足をとめた。あたりに人気はない。襟を立てたコートの肩がわずかにこわばる。男はハンチングを目深にかぶり、その下の顔はマスクでおおわれていた。異様に光る目だけを、声の主に向ける。

「今年はこれで店仕舞いにしようと思っとったんじゃが、なにかの縁じゃろ、あんたの運勢を占ってしんぜよう。むろんサービスでな」

北の街の夜は早い。明かりが落ちて冷たい風が肌を刺す路上に、その占い師は店を出していた。店といっても、薄汚れた布を垂らした卓に、ちらちら瞬く石油ランプが影を投げかけているだけだ。にっと笑った皺だらけの顔が、男の目にはいった。どうしてサングラスなんか。

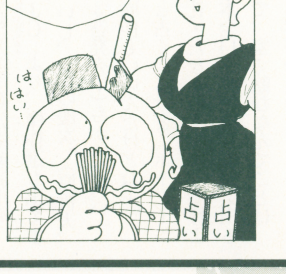
「目が見えんもんでな」男の考えを読みとったかのように、占い師の笑みがひろがった。

なら安心だ。男は卓の前に立った。こんなことをしている場合ではないのだが、いつのまにか右の手のひらを突きだしてさえいた。

「いやいや、手相じゃない。これをしっかり握ってから落としてくれんか」占い師は十枚の木の札を男の手に押しこんだ。「しっかり握ったら、願いごとを念ずるのじゃよ」

男は言われたとおりにした。十枚の札が、乾いた音をたてて卓上に散らばる。札の表面には、奇妙な浮き彫りがほどこされてあった。

占い師はその浮き彫りに指を走らせながら、もぐもぐとつぶやいている。しばらくして指の動きがとまり、皺だらけの顔にふたたび笑みがひろがった。



「だいじょうぶじゃ、ちゃんと帰れる。故郷に帰れる。じゃが……」

男はすでに卓を離れて歩きだしていた。どうしてわかっちまったんだ。それはそうと、口をきかなくてよかった。目の見えない人間は、耳が人一倍鋭いって言うじゃねえか。声を覚えられてもしたら、ヤバいことになってたかも。

雪が降りはじめた。早足になりながら、男は一度だけ振り向いた。占い師も店も姿を消していた。

それが、去年の暮れのことだった。

今日は2月の13日。男は場末の安アパートの一室で、じっと息を殺していた。家のまわりはやつらがとり囲んでいる。うるせえ拡声器だ。出てきなさいだと。へっ、笑わせやがる。

あの占い師の笑い顔が浮かんだ。てめえの占いも、あたりそうにねえな。そうさ、俺ァ故郷に帰りたくてここまで来た。もうちょっとだったのによ。

「くそったれ」たたきつけるように窓を開け、改造拳銃をかまえる。警察のやつらがうじゃうじゃいるじゃねえか。にっと笑って、男は引き金をしぼった。

指名手配中の連続強盗殺人犯、警察により射殺さる。あくる日、全国ネットでニュースが流れた。

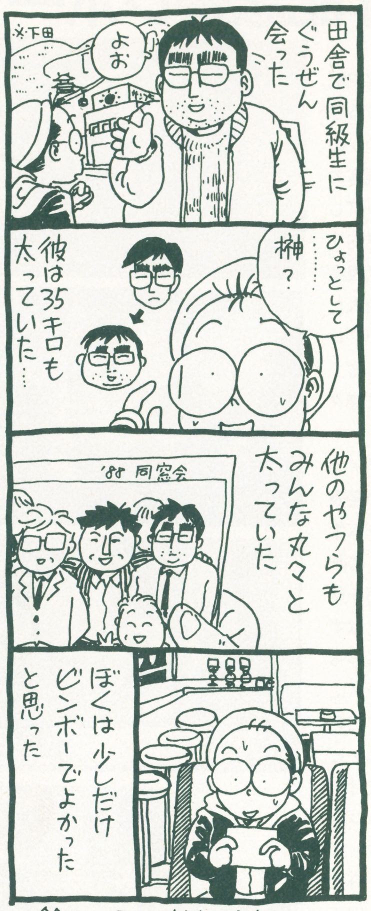
日が過ぎ、男の遺骨は親戚の手で故郷に持ち帰られた。願いはかなった。

鈴木みその

TVゲーム昔話

連載第3回

ふるさとに帰ってみて、ガキの頃を思いだしたって訳！



元旦から3日間、伊豆の田舎に帰省した。夏には2～3年に1度帰るのだが、正月に帰るのは実に7年ぶりである。

数年ぶりに帰ると、たいてい田舎が都会化し、

「いやあ、この辺も昔は森だったのになあ」

などと、感慨にふけったりするもんだが、うちの田舎は、若い者（もん）が街へ行き、若い夫婦が少ないため子供が少なく、数十年で絶滅しそうな感じすら漂う村なので、見わたす風景は子供の頃のままの山深い里である。

田畑が昔より荒れてしまっているのは、野良仕事をするのが老人だけなので、無理がきかなくなっているか、死んでしまったのかいずれかであろう。

などと書くと、まるで八ッ墓村か鬼首（おにこうべ）村といった、横溝正史（よこみぞせいし）の世界を連想されるかもしれないが、そこはのんびりした静岡県人、のほほんと平和に暮らしておるわけです。

しかし、田舎はホント退屈で困ってしまう。なんせ遊ぶものが何もない。ちょっと街まで車で行けば、同級生がいるが、みんな結婚しちゃってて、家族サービスにいそがしい。独身の女の子も数人いるらしいが、田舎で27にもなる女がひとりでいるってことは、ものすごいブスまたは、どこかに欠陥があるんじゃないかなどと考え、とても恐ろしくて会えない。

近所の男の幼なじみは7人いたが、1人は小学校の時の遠足で、ピーナッツを食べすぎたのが原因で腸がつまって死亡。1人は20いくつも年のはなれた人妻との不倫が元で自殺。幸い命はとりとめたが、田舎にはいられず、現在行方不明。そしてもう1人。これはすごすぎて書けないが、人を殺しちゃったんだよね…。10年の刑を食らって現在服役中。

他も、ドイツに料理の勉強に行ったまま音信不通が1人。ダンプの運転手になったらしいが、何年も帰ってこない奴1人。マンガ家をやってるらしいが、誰もマンガを見たことがなく、何をしているのかわからない私。という具合で、地元に、たった1人しか残っていないので麻雀もできないのだ。

クソ面白くもない正月のTVを見るのも、いいかげん飽きたので、家のまわりをブラブラしてみた。

昔、板のウラにロウソクをたっぷりぬって、すべりおりた山道。腰にぶらさげたナイフで切り開いて作った、秘密基地。そんな思い出の場所は、どこも草が生茂っている。みんなで毎年掃除して泳いだ貯水池は、今は立入禁止の金アミが張りめぐらされ、水面はビッシリ水ゴケのようなもので覆われている。

そういやガキの頃は、遊ぶ場所に苦労したことはなかった。ただ人数が少なかったから、野球をするにもルールを変えなきゃいけなかった。なにせ全員集まっても7人しかいないのだ。ひどい時は3人でもやった。透明ランナーに透明野手。どこに飛んだらアウト。ほとんど野球盤である。

乾いた犬のクソを遠くまで投げる遊びというのもやった。強くにぎると中身がムニっと出るので、小鳥を持つようににぎるのがコツである。

山の探険といって、奥の方に迷い込んでしまい、夜中に、村の消防団（青年団のようなもの）総出で山狩りをして、助けてもらったこともあった。後で死ぬほど怒られたことは言うまでもないが。

大人になるほど、新しい遊びを考えられなくなるのはなぜだろう。

やる前から、（多くの経験などを通して）結果を予測してしまうからかもしれない。

面白そうだと思っても、めんどくさいという理由で、実行力に乏しくなるのも原因の1つだろう。

今ある遊び、ボーリングだとかディズニーランドとかに、金をはらって行く方が、楽で楽しいのだ。

ぼくが子供の時、ファミコンがあったら、山に行って基地を作っただろうか。土管をくぐる遊びを1日中やってただろうか。

よくわからないが、少なくとも多くの時間をTVゲームに割いたであろうことは、今の生活を考えてみても容易にわかることである。

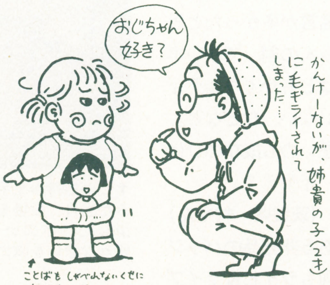
今年、ボクが田舎にいる間中、タコが上がっているのを1度も見なかった。4～5人はいるはずの小学生の姿も見かけなかった。

彼らが家にこもって、TVゲームをしてたら…。

ボクはニコッと笑ってファミコンを持つだろう。

そして、おもむろに電源を切り、こう言う。

「ガキは外で遊べ」



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

Before

Beneath

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

ゲームボーイとかスーパーファミコンとかで少しずつニュースの増えてきたウィザードリィですが、1月5日のフェスティバル、WIZ91には行って来ましたか？　行った人も行っていない人も、ちゃあんとレポートしますんで読んでくださいねーっ。フェスに行って来た人の声も届いていますし。

WIZ91・ウィズ誕生10周年記念祭レポート

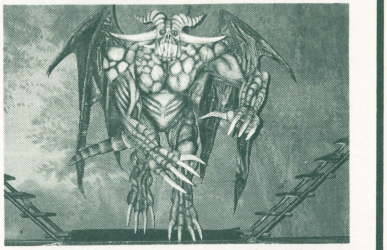
平成3年1月5日。つまり年が明けて約100時間が過ぎた頃、東京都千代田区、日本武道館の近所にある九段会館にて〝WIZ91〟が行われた。このイベントはタイトルこそ変われど、毎年行われているウィザードリィフェスティバルの91年版であると同時に、ウィザードリィ誕生10周年記念祭でもある。一昨年までのウィザードリィフェスティバルは会場内に同時にいくつかのイベント、展示、販売などが行われていた。が、今年の〝WIZ91〟は全てのイベントがステージ上で進行するショウ形式のものになった。ベニー松山氏とアスキーの須田PIN氏の2人が企画構成した2部形式になっている。

お昼の12時からと午後3時からの2回公演で、それぞれ第1部終了後に10分ほどの休憩が入り、多くの人はその短時間の間にロビーに設けられたウィザードリィグッズ販売コーナーへと走った。

さて、肝心のステージ内容だ。第1部はベニー松山氏指揮による演劇が行われた。迷宮の最下層を目指す6人の冒険者たちの物語だ。この物語は途中に2つか3つくらいの分岐点が用意されていて、その度に観客に意見を聞いてルートを選択するゲームブック感覚のドラマだった。後半には大きなグレーターデーモンまでが登場して客席をわかせた。

第2部では、1部の演劇で迷宮支配者をやっていた須田PIN司会によるウィザードリィクイズ大会といくつかのバラエティショーが行われた。観客の中から数名の解答者をピックアップして始められたクイズ大会は、会場内をA～Dの4ブロックに分け、各代表者の内、優勝した人と同ブロックの人たち全員にウィザードリィグッズがプレゼントされた。問題の内容はうん蓄、早押し、三択、イントロクイズなど様々な分野があり、大変にぎわった。

前号の本誌で扱ったスーパーファミコン版の「ウィザードリィV」の発表もこの場で行われた。また、ゲームボーイ版「ウィザードリィ外伝I」の画面も紹介された。動いている画面を見るのはみんな初めてのことだったはずだ。ただし、「GB版は発売がのびちゃって、4月かな？」なんてアナウンスにざわめく客席。みんなちょっぴり残念そうだった。2月21日発売のアニメビデオの紹介もあった。そして目玉は何と言っても三遊亭円丈によるダンジョン寄席だ。パソコンの頃からのウィズマニアだった円丈の落語だけに、分かりやすく、TVゲームにテーマがしぼられていて面白い内容だった。



ところでWIZ91に行った人、手をあげて！

●WIZ91に行ってきましたので感想を書きます。

クイズや落語など、色々ありましたがやはり演劇が一番良かったです。善悪混合パーティや、罠、ダークゾーンなど結構面白かったのですが、会場の拍手で罠を選んだりとかは余計だったような…。

あとウイズのアニメビデオは、予告試写を見たかぎりでは買いですね。思わずスクリーンに見入ってしまい、良いところで切られてしまったのが残念でした。また来年やって欲しいな。

●会場に女性が余りにも多いのに驚きました。もしかしたら男性と同じくらいの人数だったのではないでしょうか。

僕は2回目の公演に行ったのですが1回目も女性が多くいたのでしょうか。

若い女の子がキーボードやファミコンのコントローラを操作しながら、マッピングしたり、高いボーナスポイントを出そうと必死になったりしている姿を想像すると怖い気もしますが、村正や聖なるよろいを見つけた時の笑顔はきっとすてきでしょう。

（埼玉県・川上卓也）

●コスプレがなかったのが少々残念でしたが（ガリアンガードのコスプレをするつもりだった）楽しかったです。

今回はとにかく名言が多かったと思います。おじいちゃんの剣、でかいホビット、ドラクエはともかくウルティマにはしるやつはいない、などなど。

また、段取りが悪いのも成功のひけつだと思いました。イヤミ？

（茨城県・村やん）

●クイズの商品である非売品のバッジが欲しかった。次回もライヒ＆ライプティ嬢に出て欲しいなあ。

（東京都・神無月次狼）

↑この招待券を手にしたラッキーな人たちのみが当日、会場を埋めつくした。若い人から少しだけ年のいった人まで、様々な人々が様々な想いを胸に席につく。

アニメ版ウィザードリィついに完成しましたよ

㊟昨年秋ごろから制作が発表され、少しずつファンの注目を集めているアニメ版ウィザードリィが、このたび完成した。「ウィザードリィ#1」をバックグラウンドにストーリーが展開する全長51分の迷宮アドベンチャーだ。

迷宮が地下10階まであって、その最下層の奥にワードナが住んでいることさえ知っていれば、ウィザードリィ未体験者でもハラハラドキドキできる、とってもわかりやすい内容に仕上げられている。また、登場するモンスターたちはファミコン版ウィザードリィ、つまり末弥純氏のモンスターデザインに、かなり高いレベルで忠実に、アニメーション用キャラクターへとアレンジされた。ストーリーは、ここで言ってしまうと元も子もないので語らない。

スタッフ関連は、監督、脚本をはじめとして、ほとんどのメンバーが、アニメ界ではキャリアのある人々。さらにあの須田PINが監修にあたっている。

とりあえずウィザードリィファンなら見ておくべきでしょう。明日は晴れでしょう。細かいデータを紹介しておきましょう。

発売元は松竹富士株式会社、制作は東京ムービー新社。松竹ホームビデオSHVシリーズのアニメ第1弾として発売される。平成3年2月21日、つまりもう少しで発売およびレンタル開始。販売価格は税抜き¥9600。

買うも良し、レンタルするも良し。いずれにしろウィザードリィフリークを自称する皆さんは見ておいた方がいいでっせ。

Z-217 突然ですが…質問どぇえす

●その1：ACが10以下になると表示される「LO」とはどういう意味か？
その2：AC＝－10でもAC＝－99でもLOと表示されるが両者に違いはあるのか？
その3：説明書によるとレベルは4桁(ただし表示は3桁)とあるが、最高レベルは9999なのか？
その4：何故、不思議な石の英語名はStone Stoneなのか？

(北海道・DRAGON)

㊟意外と気になるんだけど、ついつい放っておいてしまうタイプの疑問ではある。誰か知っている人はいませんか？

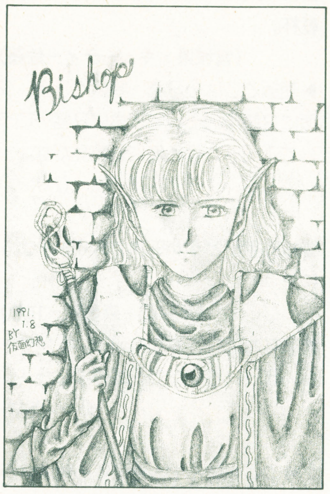
Z-218 ウィザードリィ新作のお話だ

●「V」に出て欲しい敵ベスト7／
7位・ファイアードレイク。何となくカッコイイから。
6位・アークデーモン。女性ファンが多いから出るでしょ。
5位・ポイゾンジャイアント。毒霧吐出巨人。塵化呪文一発全滅。
4位・ウィッチ、ソーサリス、プリーステス、サッキュバス、魔法美女心ウキウキ、尼僧美女、多数男♡鷲掴、尻丸出尻軽悪魔女。
3位・グレーターデーモン。やっぱしこの人がいなきゃね／
2位・バンパイアロード。出なきゃ女性ファンが暴動するから出しましょう／
1位はっ!? オーク。理由なし。誰もモンクなしでしょ!?
●この前の友の会に"FAY"っていう敵のイラストがのっていた。多分男性ファンが6791人できたと思う。

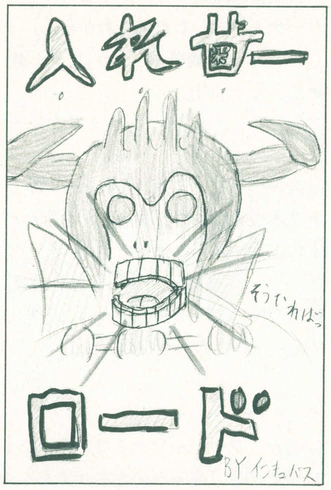
(東京都・LORD姫乃樹)

㊟見ているポイントはいいと思う。しかしなぜか彼は最近下ネタが多い気がしないでもない。

■今回はほとんどお知らせネタでうまってしまったウィザードリィ友の会ですが、まだまだにぎやかになりそうなウィザードリィ・シーンにあなたの一声を／ 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局 HIPPON SUPPER／ ウィザードリィ友の会まで。



↑岩手県・仮面幻想



↑富山県・インキュバス

↑岩手県・ガンダルバ

↑東京都・LORD姫乃樹

Wizardry®

READER'S FREE TALK

リーダーズ フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

私が火をつけてあげましょう。コホン…。エニックスの八木さんでしたか？　アクトレイザーを1位にすなっ！　音と絵の美しさだけで1位にするたぁどーゆーつもりじゃ。あのムズさは許せても、あの操作性は許せんぞ。

（岡山県・なおくん・18歳）

▶八木さーん、こんなこと言ってるんですけどー。

（あや）

スーパーファミコン内蔵テレビに腹が立つ！

①価格が高い
②ステレオ音声ではない
③おまけにカタログでは②のことがわかりづらい
④ビデオ入力がたった1端子
⑤リモコンでリセットできてもカセットの差しかえはテレビまで歩く

ちなみに僕は三菱のＡＸ１を使っています。これは抜群のコストパフォーマンスだ！ＲＧＢだしね。

（兵庫県・谷口誠）

▶おいおい、カセットの差しかえする時ぐらい歩けって。

（ハルク）

あれほど手に入れにくいスーパーファミコンが、夜店の射的屋にゴロゴロしているのにはぶったまげた。どーなっとんねん。

（奈良県・澤井陽）

▶えーっ射的ってことは、スーパーファミコンを棚から撃ち落とすわけ?乱暴ですね。手に入れた時には壊れてるんじゃない?

（マッキー）

まずドラゴンクエストⅣで3ヶ月。次にウィザードリィⅢで3ヶ月半。それから借りてきたファイナルファンタジーⅢで3ヶ月。そして、女神転生やってて年の瀬。'90年は、年のはじめに出た4大ＲＰＧで1年もたせた自分に乾杯。

（宮城県・キューティー佐藤）

▶朝飯でごはん3膳、昼飯で3膳、夕飯に3膳半、そして夜食に2膳…こうして1日もたせる俺にも乾杯だな。

（ハルク）

1991年がどうか平和でありますように。

（東京都・森勝則・16歳）

▶あなたのささやかな願いは1月でもう、破られちゃった。戦争はんたーい。

（あや）

今ここを読んでる宮崎県の読者！いろんな体感モノがある「アーバンスクエア」の場所を詳しく教えて下さい。（宮崎自動車道そば、アサヒゴルフアリーナ入口といわれてもわからん）

（宮崎県・ぷうかJrターボ）

▶だ、そーです。

（マッキー）

スーパーファミコンを買った。ソフト2本つきのやつを買った。お金がハトのように飛んでいった。

（愛知県・中川晋也・14歳）

▶すごーい。手品師みたーい。(←ものたとえがわかっていない)

（あや）

僕が、スーパーファミコンのソフトに望むのは「キャラの左右対称をやめて」である。キャラが左を向いている時は左手に武器を持っていても、右を向くと右手に持ちかえていたりする、あれをやめて欲しい。「リンクの冒険」のリンクは左利き、と明確に決められていたのにこの問題のため、どちらかはっきりしなかった。お願いだからこういうことをしっかりやってほしい。

（広島県・谷口貴敬・17歳）

▶なるほど。ただ、こういうディテールは、全体の展開がしっかりしていてこそはじめて活きる、ってことも重要だよな。

（ハルク）

この間、友達がCDラジカセはPCエンジンのCD-ROM²のかわりになるといったんだけど本当ですか。

（香川県・匿名希望）

▶そんなことは絶対ありませーん。そんな便利なCD-ラジカセがあるなら

神奈川県・高森みよこ

私が欲しいぐらい！

（マッキー）

最近のゲームにはよく自機のパイロットの顔がでてくるが、あれがよくわからん。なぜって自機を動かしているのは、プレイヤーではないか。こんなこと言うのも画面に出てくる男の顔はオレよりブサイクだからだ。ゲームのキャラよりオレの方が100倍カッコイイ。オレジャナイゾ、友達がそう言うのだ。

（群馬県・夏目司・21歳）

▶確かにイカ飯（めし）、おっとまちがったイカメシイ顔した人が多いよね。けど個人的にはゴツゴツした顔、好きなの。じゅる。

（あや）

「じゅうべえくえすと」かわいいパッケージイラストやキャラにもかかわらずおっそろしいゲームでした。2、3歩ごとに現れるムチャクチャ強いザコ（その中を平気でやってくる助っ人にのけぞる）。1回で消えてしまうほんのほのめかしにすぎないヒント…にもかかわらず、私、このゲーム本気で愛しております。"Ⅱ"でるのかしらね、たのしみです。

（愛知県・田島晶子）

▶そうそう。愛って不思議なものなんですよねー、なんちって。

（マッキー）

私たちは「BASIC」でテトリスタイプのゲームを作っています。その名も"テトリン"。コンピュータの専門学校なの。卒業までに仕上げなきゃなんなないんだ～っ!!

（奈良県・日付変更線）

▶第2作は"コラムン"かー?うまくできたら送るよーに。

（ハルク）

2月号、手塚一郎さんの弦奏王シリーズ②とっても²良かったです。

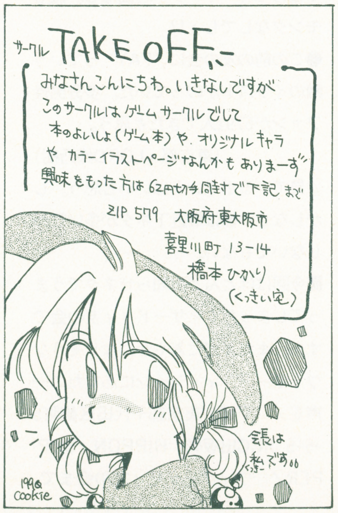
（埼玉県・岡山禎子・13歳）

▶「ありがとうございます。これからも頑張りますのでもっともっと感想のお手紙を下さい」と手塚くんも言ってます。で、お知らせです。今号のとじこみハガキの脇にある予約注文書に注目！そーです、弦奏王シリーズの単行本が現在進行中です。4月頃の発売予定。楽しみに待ってて下さーいね。

（マッキー）

▶まだまだ寒さ厳しいけど、春は近いぞ。このコーナーではみんなからのハガキを待ってるぞ。次号3月4日発売でお会いしましょー。それでは。

（編集部）



 ●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER! フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

MAKER'S SCRAMBLE

メーカーズ スクランブル

言われてばっかりは気に入らない。
メーカーの反逆、言いたい放題、はいどーぞ。

♥女ってわかんないなあ。一時はつきあってくれるようなこと言っといて、最近なんだかんだと理由をつけて、デートもしてくれない……。僕たち、もうダメなのかなあ？　捧さん、どう思います？　ところで、ウチのPCエンジン用ソフト「マンホール」はエンドレスで楽しめるソフトです。とっても面白いので、皆さん買ってくださいね！　僕と彼女の関係もエンドレスだといいのにな…、と思う今日この頃です。
（サン電子・山本）

▶のっけから性の悩み（ちがうか）であたふたしてますのは、このコーナーを担当します捧綾（ささげあや・独身）でございます。今号もまたたくさんメーカーの方からのご投稿をいただきまして感謝してますわ。しかし、なんだね。山本さん。しっかりしなさいったら。女のひとりや二人、あたしがいくらでも紹介してあげますわ（マッキーでもいいかー）。元気だすよーに。マンホール。

♥わが社では、私用の陸海空軍がそろっている。陸軍はポルシェ、GTO、タウンエースをはじめとして、雪上ではスノーモビル２台。海軍はマリンジェット、釣り船、３年後にはクルーザーの計画がある。空軍はラジコン数機である。昨年パラグライダーの計画があったが体重制限の厚い壁に阻まれてしまった。そして私は大空への夢をグラスにのせて「すすきの」へ繰り出すのであった。ん〜ー男のロマンだ。
（マイクロネット・うろたんけ）

▶すすきの……今度つれてってね。

♥読者のみなさーんお元気ですか〜？読者のみなさ〜んアイレムをよろしく。読者のみなさ〜んアイレムの高津を知ってますか〜？
（アイレム・高津祥一郎）

▶そんなもん、知りませんってば。

♥今日も私は新宿の有名量販店のゲーム売り場の前に立っていた。新たなる刺激を求め、山のごとく積まれているゲームソフトの中から良質ゲームを購入するために……。しかし今月はとても貧乏だ。高いソフトは買えない。ここは一発、安いワゴンセールに手をのばすしかない。当然、安いという甘い言葉の裏にはクソゲーという言葉がついてまわるのがこの世の常、慎重に選ばねばならない。

「……よし！これだ」悩んだ末に某有名メーカーのソフトを購入、そのまま帰宅した。そして…、遊びはじめて10分後、私はコントローラーを力の限り投げつけていた。悲しいぜ。
（フェイス・だあくん）

▶そんなことないよーなソフト作ってくださいね。お願いだから。

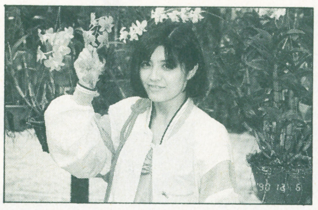
♥みんな「NEO・GEO何でも相談室」は知ってるかい？そう、平日の午後２時から７時までの間、みんなの質問に直接お答えするテレホンサービスの事さ。でも、それ以外の時間だってちゃんとNEO・GEOソフトの最新情報をお知らせするぞ。え？ただの留守電テープのくり返しだって？チッチッチッ甘いぜ、ベイビー。いつもはおねーさんが一人でしゃべるノーマルバージョンだけど、運とタイミングが良ければ、大笑い会話バージョンも聞けるのさ。
TEL.06(338)8188
ちなみに、担当のおねーさんは酢コンブが大好きだ。ホワイトデーには、キャンデーのかわりに酢コンブを送ってあげよう。喜ぶぞ。
（SNK・るしゃな）

▶シャレですか。こんぶ。

♥拝啓　読者の皆々様
弊社は高品位ソフトを（それなりの）廉価にて販売しておる株式会社ヘクトと申すものでございます。今後ともお引立てのほどよろしくお願い致します。
敬具
（株式会社ヘクト社員一同）

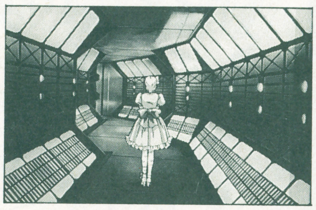
▶これはこれは丁寧なご挨拶をどーもです。

♥(株)ホームデータ美人社員浮田祝美の身元調査●種別：♀●結婚歴：引く手あまたなのに未婚●年齢：不詳●職業：ホームデータの営業係長、エッチソフトも売っています●特徴：はやくち・IQ140　ファンレターの宛先は〒651-11 神戸市中央区葺合町馬止1-10 (株)ホームデータ営業課まで
（ホームデータ広報・ニイ）



▶ぜひHソフトの営業に来てほしい、ぐふぐふ、という編集部内の声はおいといて、と。純な気持ち不純な気持ち、どーんとまとめてうけてくださるそうだからファンレターどんどん出してね。

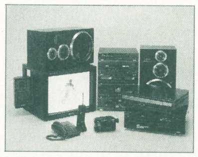
♥ところで相談だ。実はウチでオリジナルアニメビデオを作ってしまったのだ。もう後戻りはできないのだ。3/21発売9800円「バーンナップ」監督井出安軌／CAST柴田由美子・西原久美子・伊藤美紀／音楽川井憲次の豪華な顔合せ！　カセットの中には長い物が巻かれているぞ。あ、そりゃテープだ。そういうわけで宜しく頼む、勢いでプロデュースまでしてしまったのだ。頼んだ後で恐縮だが、OEDO808（PCエンジンCD-ROM^2）が完成してしまった。どうだ、だめか？　そうか。詳しくは本誌記事で……、え、本当だ、わたしの話を最後まで……あ、みんな、



どこへ行くんだ？　おーい。
（メサイヤ・松田）

▶上の写真がそれなんですね。かわいい女の子中心の近未来ポリスアクション。だけど活躍するのがロボットじゃなくて"頑張る人間"達なんだって…あたしが営業してどーするの。
と、いうわけで、悩める仔羊たちを救う(?)このコーナー、次回もおっ楽しみにー。

メーカー'S INFORMATION

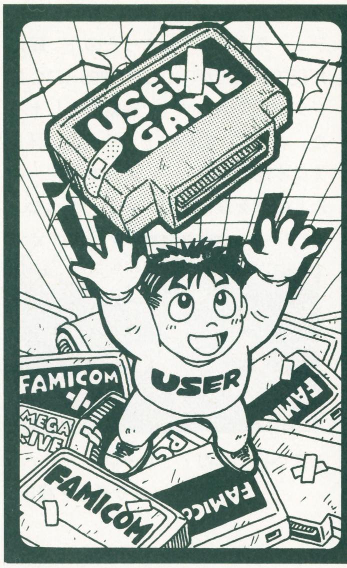


♥ポピュラスキングコンテスト開催のお知らせ。スーパーファミコン用ソフト「ポピュラス」のジェネシス（征服編の第１面）の得点がわかる画面を写真にとって送って下さい。上位５名を選び、３月下旬ポピュラスキング決定戦を行います。
上位５名は電話連絡になりますので住所、氏名、電話番号を明記の上で参加を。優勝者には以下のＡＶ商品のうち２つをプレゼント（ハンディタイプビデオカメラ、Ｓ端子21インチＴＶモニター付、S-VHS・Hifiビデオデッキ、ミニコンポ、レーザーディスク、コードレス留守番電話）。準優勝者にもコードレス留守番電話プレゼント。写真の締切は3月4日（当日消印有効）。〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER！編集部ポピュラスキング係まで。

♥ホールインワン・コンテストのお知らせです。スーパーファミコン用ソフト「ジャンボ尾崎のホールインワン」（ハル研究所・２月23日発売）の18ホール、どのホールでもＯ.Ｋ.、ホールインワンを出すと成功画面が出ますから、その画面を写真にとって送って下さい。住所、氏名、年齢、電話番号も忘れずに。毎月抽選で１万円相当のおもちゃ券、オリジナルテレカ等をプレゼント。最終締切は６月末日（当日消印有効）。４ヶ月で合計1000名にあたります。あて先は〒101 東京都千代田区神田富山町25　サンクス神田ビル４Ｆ(株)ハル研究所「ホールインワン・コンテスト」係。問い合わせは03(3252)6344。

♥ゲームボーイ初の本格推理アドベンチャーゲーム「三毛猫ホームズの騎士道」（アスク講談社・２月15日発売）発売記念プレゼント。お湯を注ぐと古城の中からホームズが現れる不思議なオリジナル・マグカップです。５名様に。〒162 東京都新宿区下宮比町２－１ ㈱アスク講談社Ｈ.Ｓ！マグカップ係 住所、氏名、年齢、TEL明記。3/4消印有効

♥バンダイからボードゲーム「スーパーマリオワールド」が３月15日、1800円（予価）で発売されます。ヨッシーに乗ったりマントマリオに変身したりしながら敵を倒す楽しいボードゲーム。マリオの他に20体もの人形入りです。このゲームを10名にプレゼント。〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER！編集部マリオボードゲーム係３月４日締切（当日消印有効）。



中古 ソフト 情報局

ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

ゲームソフトを安く買いたい！ 不要ソフトを高く売りたい！
旧作ソフトを手に入れたい！　こんなときは中古ショップ!!
中古相場を知ってれば、買うとき売るときとっても便利！
新作ソフトを中心に全国徹底取材敢行。読まなきゃ損するゾ！

★中古ソフトトピックス
★新作ソフトの動向を探る!!
★このソフトを買え!!
★買ってもらえないソフトは
★通信販売を利用しよう

●ファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比	売るとき	前比	コメント
あ	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	9800	4500	△700	1900	△700	'89年。人気SLG。価格上昇
	悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん	コナミ	5800	4300	△200	2000	△600	'90年。コミカルACG。高価安定
	アストロ・ファング	A-WAVE	6700	4700	△100	1300	▼100	'90年。カーACG。まだ高いが
	アドベンチャーズ オブ ロロ2	HAL研究所	5900	4400	—	1500	—	'90年。パズル型ACGの第5弾
	暴れん坊天狗	メルダック	6500	4700	—	1400	—	'90年。斬新な画面の異色STG
	イースII	ビクター音楽産業	7500	4000	▼400	1600	△100	'90年。人気RPG。今が買い
	維新の嵐	光栄	11800	8700	△300	3600	△700	'90年。歴史SLG。値崩れなし
	インセクターX	タイトー	5900	4000	▼200	1300	▼100	'90年。昆中世界STG。高値
	ウィザードリィIII	アスキー	6500	3000	△100	900	△100	'90年。定価の半額以下。安い
	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語	バンダイ	6800	4200	▼600	1900	△100	'90年。RPG。価格下落。買い
	SDガンダムガチャポン戦士3 英雄戦記	ユタカ・バンダイ	6800	5600	—	2800	—	'90年。SLG。値下がりを待て
	SD戦国武将烈伝	バンプレスト	6800	4900	0	1800	△300	'90年、人気SLG。価格安定
	SDヒーロー総決戦	バンプレスト	6300	3800	△500	1500	△200	'90年。未だに人気高いACG
か	GUN-NAC	トンキンハウス	6000	4200	0	1300	0	'90年。ガンヘッド＋ザナック
	キャプテン翼II スーパーストライカー	テクモ	6900	4900	▼300	2300	△200	'90年。人気高し。まだ下がるか
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック	5900	4100	▼400	2000	▼300	'88年。麻雀ゲーム。中古の定番
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	アスミック	6500	4900	—	2200	—	'90年。パソコンゲームから移植
	KLAX	ハドソン	5800	4300	—	1500	—	'90年。傑作アクションパズル
	グレムリン2	サン電子	6500	4600	—	1500	—	'90年。SF映画原作のACG
さ	西遊記ワールドII 天上界の魔神	ジャレコ	5600	4100	—	1400	—	'90年。「ロックマン」似のACG
	三國志	光栄	9800	5900	▼400	2600	△300	'88年。戦国SLG。今が買い!?
	三国志II	光栄	14800	9900	▼800	4200	▼200	'90年。価格下落。もう少し待て
	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	3980	2900	△100	1200	△100	'90年。安価。女のコも買い
	地獄・極楽丸	パック・イン・ビデオ	6200	4500	—	1400	—	'90年。忍者風ACG。下落待ち
	シャッフル・パック・カフェ	ポニーキャニオン販売	6200	4200	0	1200	▼200	'90年。エアーホッケー。安定？
	ジャンピング・キッド	アスミック	5800	4100	—	1300	—	'90年。ジャンプだけのACG
	雀豪	ビクター音楽産業	6700	4700	△300	2100	△600	'90年。4人打ち麻雀。高値安定
	上海	サン電子	5300	4000	0	1800	△200	'87年。人気パズル。買って損なし
	上海II	サン電子	5500	4000	△400	1600	△200	'90年。価格上昇だが買っても良
	水滸伝	光栄	11800	8700	△800	3100	△900	'90年。歴史SLG。ファンなら
	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4900	2000	▼100	800	▼200	'85年。未体験ならゼヒ。傑作！
	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	6500	4000	▼400	1900	△200	'88年。価格以上に遊べる。買い
	ゾイド黙示録	トミー	6700	5000	—	1500	—	'90年。SLG。戦闘はアクション
	ソードマスター	アテナ	5900	4100	—	1400	—	'90年。キャラが成長するACG
た	タイムズ・オブ・ロア	東宝	5300	3900	—	1400	—	'90年。RPG。気の長い人なら

●中古価格相場の"前比"とは、前回2月号で調査した時点('90年12月上旬)での相場価格との差を示しています。上昇したものは△で、下降したものは▼です。
前回データのないソフトは—になっています。

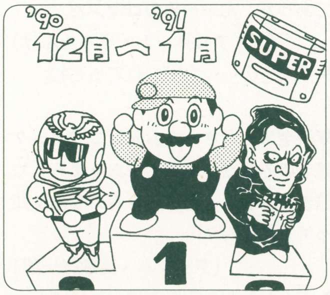
中古ソフトトピックス

年末年始に買いそびれたソフト、今こそ！

クリスマスから、お年玉での買い物が続く1月中旬まで、毎年玩具販売店は活況を呈しますが、この年末年始は中古ショップでもかなり活発な動きが見られたようです。人気のあった商品は「ファミスタ'91」、「SDガンダム3」(FC)「SaGa2」、「熱血硬派くにおくん」(GB)。それから、冬休み中にじっくりプレイするためか歴史ものSLGもよく売れたお店が多かった様子。

これらのソフトを冬休み中にクリアし、中古ショップに売りに来る人が続出するのが2月、これからの時期です。年末に高い人気を誇ったソフトですから大幅な価格下落はすぐには望めませんが、品薄状態から開放されたこれからこそ中古市場は威力発揮です。

スーパーファミコンソフトも「マリオ」、「F-ZERO」「ポピュラス」等が定価の1〜2割引で中古市場に出始めました。



	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場				コメント
				買うとき	前比	売るとき	前比	
た	ダウンタウン熱血行進曲	テクノスジャパン	6200	4700	△200	2000	0	'90年。人気シリーズ。高値安定
	田村光昭の麻雀ゼミナール	ポニーキャニオン	5800	4200	△100	1800	△300	'90年。4人麻雀。妥当な価格
	探偵神宮寺三郎 時の過ぎ行くままに…	データイースト	4900	3400	▼100	1500	△100	'90年。AVG。ファンなら買い
	千代の富士の大銀杏	フェイス	5800	4300	—	1600	—	'90年。相撲ゲーム。まだ高い
	T.M.N.T	コナミ	7000	5300	—	2100	—	'90年。映画公開の前にゼヒ一度
	テクモボウル	テクモ	6900	5200	△500	2100	△400	'90年。アメフトゲーム。割高感
	テクモワールドカップサッカー	テクモ	5800	4500	—	1900	—	'90年。サッカーゲームの新作
	デジタルデビル物語 女神転生II	ナムコ	7800	5300	100	2600	△700	'90年。RPG。高いが遊べる
	テトリス	ビー・ピー・エス	4900	3500	▼100	1800	△300	'88年。値崩れ。未経験者はゼヒ
	ドクターマリオ	任天堂	4900	3700	0	1800	△200	'90年。横ばい状態。コレで買い
	ドラえもん ギガゾンビの逆襲	エポック社	6800	4300	▼500	1600	▼100	'90年。人気RPG。まだ高いが
	ドラゴンクエスト	エニックス	5500	2900	▼600	1100	0	'86年。ほぼ半額。買って損なし
	ドラゴンクエストII	エニックス	5500	2000	▼500	800	0	'87年。Iより安い。絶対買い!
	ドラゴンクエストIII	エニックス	5900	2500	▼900	800	▼200	'88年。半値以下。迷わず買い
	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	8500	3700	0	1000	△200	'90年。Vの前にプレイしよう
	ドラゴンボールZ 強襲!サイヤ人	バンダイ	7800	5900	▼300	2900	▼100	'90年。人気ソフト。待っても可
な	なんてったって!! ベースボール	サン電子	5900	4400	△200	1400	0	'90年。異色野球ゲーム。割高
	NEWゴーストバスターズ2	HAL研究所	5900	4400	—	1600	—	'90年。映画が原作の人気ACG
	忍者クルセイダース	サミー工業	5500	3800	—	1400	—	'90年。忍者ものACG。割高
	忍者らホイ!	アスキー	7800	4400	▼600	1800	△200	'90年。コミカルRPG。買い
	熱血高校ドッジボール部 サッカー編	テクノスジャパン	5900	4200	▼200	2100	△200	'90年。人気高し。ファンなら
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	11800	7500	▼200	3200	△600	'90年。SLG。まだ下がるか?
は	バーズテイル	ポニーキャニオン	6800	5000	—	1600	—	'90年。アメリカ生まれのRPG
	パーマン	アイレム	5500	4000	△200	1500	△200	'90年。ACG。なぜか価格上昇
	爆笑!愛の劇場	ココナッツジャパン	7300	5400	—	2000	—	'90年。ボードゲーム。まだ割高
	爆笑! ものまね四天王	パック・イン・ビデオ	6200	4200	0	1300	0	'90年。ボードゲーム。横ばい
	パジャマヒーロー	カプコン	6200	4600	—	1500	—	'90年。ファンタジックなACG
	パチ夫くん3 帰ってきたパチ夫くん	ココナッツジャパン	7980	5600	▼400	2300	△200	'90年。シリーズ3作目。人気高
	バトルスタジアム	アイ・ジー・エス	6800	5100	—	1700	—	'90年。野球ゲーム。値崩れ待ち
	バトルフリート	ナムコ	5900	4600	▼100	2100	▼100	'90年。SLG。割高感あるが
	パロディウスだ!	コナミ	5800	4300	△100	2000	△200	'90年。人気STG。価格アップ
	ビックリマンワールド激闘聖闘士	ハドソン	6800	4700	△300	1800	△200	'90年。人気も価格も高いRPG
	必殺仕事人	バンプレスト	7600	5500	—	1700	—	'90年。AVG。原作ファンなら
	ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3500	0	1400	△100	'87年。割安。買ってソンなし
	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	8400	3500	△300	1300	△400	'90年。半値以下。充分遊べる
	ファミコン・トップマネジメント	光栄	9800	7400	—	2600	—	'90年。ビジネスSLG。割高
	ファミスタ'90	ナムコ	5800	4000	△800	1600	△400	'89年。昨年の余韻を味わえる!?
	ファミスタ'91	ナムコ	4900	4000	—	1900	—	'90年。プロ野球開幕までにゼヒ
	ファミリーサーキット	ナムコ	3900	3000	▼400	1500	△100	'88年。F1ファンなら絶対買い
	ふしぎなブロビー ―ブロバニアの危機―	ジャレコ	5900	4700	△1200	1300	▼100	'90年。異色ACG。価格上昇
	ブラッディーウォーリアーズ	東映動画	6200	4200	▼200	1400	▼200	'90年。RPG。もう少し待て
	ベストプレープロ野球'90	アスキー	6800	5000	—	1900	—	'90年。新作。値崩れしそうだが
ま	マイトアンドマジック	学研	8500	5700	▼800	1900	▼100	'90年。RPG。気の長い人向け
	まじかるキッズどろぴー	ビック東海	6800	4300	—	1400	—	'90年。ACG。値崩れを待て
	まじゃべんちゃー	徳間書店	5800	4200	△500	1400	△100	'90年。RPG。割高感残るが
	水島新司の大甲子園	カプコン	6500	4800	△100	1900	△300	'90年。野球SLG。ファンなら
	ムサシの冒険	シグマ商事	6500	4800	—	1600	—	'90年。新作RPG。高い。待ち
	迷宮の達人 大迷路	エポック社	5800	4300	△500	1400	▼100	'90年。迷路内を冒険。割高感
	メタルフレーム サイバスター	ジャレコ	5900	4300	—	1400	—	'90年。歩行メカSTG。待ち
	燃えろプロ野球'90感動編	ジャレコ	6500	4200	▼300	1600	△100	'90年。リアル感を楽しむなら
や	山村美紗 京都財テク殺人事件	ヘクト	8500	5900	▼100	1600	▼200	'90年。AVG。割高。待ち
ら	ラストハルマゲドン	ユタカ・バンダイ	9800	7400	△300	2200	▼100	'90年。RPG。値下がりせず!
	ラッシュアップ	ビスコ	6300	4800	—	1500	—	'90年。本格派ボクシングゲーム
	ロックマン	カプコン	5300	4100	▼200	2100	0	'87年。名作ACG。難易度高し
	ロックマン3	カプコン	6500	4700	▼500	2300	▼100	'90年。人気ソフト。ファンなら
わ	ワギャンランド2	ナムコ	5800	4400	—	2000	—	'90年。ACG。値崩れを待て

新作ソフトの動向を探る!!

「ファミスタ'91」だけでなく「'90」にも注目!

12月に発売されたFCソフトは全33本。中古ショップでの平均値引き率は定価の25%。ふだんよりいくぶんか割高のようです。「ファミスタ'91」も定価の20%引き、と多少割高。ただ、定価自体が4900円で比較的低価格のため、販売価格としてはすでに「ファミスタ'90」並に(下表参照)。定価が違うとはいえ、同価格で販売されていれば「'90」より「'91」に人気集中。そのため「'90」を一時的にセール品として特価で扱う店もでています。そちらも要チェック。

	ファミスタ'90 (定価¥5800)		ファミスタ'91 (定価¥4900)	
店	買うとき	売るとき	買うとき	売るとき
A店・東京	¥3980	¥1300	¥3700	¥1600
B店・東京	¥3980	¥1800	¥4400	¥2200
C店・東京	¥4000	¥2000	¥3980	¥1800
D店・東京	¥2650	¥1200	¥3430	¥1500

くまなく探そうGBソフト!!

ゲームボーイの新作はFCに比べると値引き率はやや高く、平均27%といったところ。人気のRPG『SaGa 2』はまだ高値。12月に発売され、クリアした人の売りが徐々に始まっていますから、これからの価格変動に注目したいソフトです。

新作とはいえませんが、『ファミスタ』もなかなかの人気。ファミコンの定番ともなったゲームで販売価格、買い取り価格、ともに安定気味です。

MDと同様、ゲームボーイ市場の価格変動はまだまだ小さいもの。ただし、ソフトはかなり動いており、またほとんどのお店がゲームボーイソフトを扱っていますから2、3軒お店を回ればお目当てのソフトは必ず手に入るはずです。

●ファミスタ(定価¥3,500)

店	買うとき	売るとき
A店・東京	¥2480	¥1200
B店・東京	¥3150	¥1800
C店・東京	¥2400	¥1200
D店・東京	¥2240	¥ 900

●これら価格相場は、目安として1月上旬現在の平均値を算出したものです。この価格そのもので必ずしもソフトの売買ができるとは限りません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比	売るとき	前比	コメント
あ	アヴェンジャー (CD-ROM)	日本テレネット	6780	5100	—	1500	—	'90年。難易度高いSTG。待ち
	アウトラン	NECアベニュー	7200	5500	—	1800	—	'90年。ドライブゲーム。割高
	アフターバーナーII	NECアベニュー	7200	5500	△400	2000	△200	'90年。人気ソフト。価格アップ
	ヴァリスIII (CD-ROM)	日本テレネット	6780	4700	▼500	1900	0	'90年。ACG。そろそろいい値
	エアロ ブラスターズ	ハドソン	6500	4200	▼300	1500	▼100	'90年。STGファンなら買い
	F-1 サーカス	ニチブツ	6900	5700	△500	2300	△300	'90年。人気高し。スピード狂に
か	かっとび宅配くん	トンキンハウス	6500	4800	△500	1500	0	'90年。なぜか価格上昇。待ち
	ガンヘッド	ハドソン	5800	4200	0	1400	△100	'89年。価格安定。迷わず買い
	キックボール	メサイヤ	6200	4600	△100	1400	0	'90年。スポーツゲームファンに
	KLAX	テンゲン	5900	4500	△300	1600	△300	'90年。アクションパズル。待ち
	クロスワイバー	フェイス	6780	5000	—	1500	—	'90年。サイバークロス風ACG
	ゴモラ・スピード	UPL	6700	4200	▼600	1300	▼200	'90年。ACG。買ってもいい頃
さ	サイバーナイト	トンキンハウス	6800	5000	△100	1900	△200	'90年。SLG。割高感あるが
	THE・プロ野球 (CD-ROM)	インテック	6800	5200	△300	1500	0	'90年。実名が魅力。ファンなら
	サンダーブレード	NECアベニュー	7200	5500	—	1800	—	'90年。STG。もう少し待とう
	J・B・ハロルドシリーズ (CD-ROM)	ハドソン	6500	4400	▼200	1600	△100	'90年。AVG。推理小説好きに
	ZIPANG	パック・イン・ビデオ	6200	4600	—	1400	—	'90年。アクションパズル。待ち
	雀偵物語 (CD-ROM)	日本テレネット	6780	5000	△100	1300	▼200	'90年。麻雀ゲーム。値崩れせず
	将棋・初段一直線	ホームデータ	6700	4400	▼400	1700	▼100	'90年。将棋ファンなら買っても
	スーパースターソルジャー	ハドソン	6500	4300	△100	1400	▼100	'90年。人気STG。ここまでか
	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800	4800	△300	2300	△300	'89年。ボードゲーム。割高だが
	スピンペア	メディアリング	5900	4400	—	1400	—	'90年。アクションパズル。待ち
	ソル・ビアンカ	メサイヤ(NCS)	6200	4300	—	1700	—	'90年。RPG。時間があれば
た	大旋風	NECアベニュー	7200	5500	—	1900	—	'90年。STG。ファン以外待ち
	大魔界村 (SG対応)	NECアベニュー	10800	7800	△1000	2600	△200	'90年。難易度高いACG。割高
	ダブルリング	ナグザット	6300	4800	△200	1500	△100	'90年。STG。値崩れはあるか
	ダライアスプラス	NECアベニュー	9800	6900	▼200	2600	△400	'90年。STG。値引率は一般的
	チャンピオンレスラー	タイトー	6600	5100	—	1800	—	'90年。プロレスゲーム。待ち
	デコボコ伝説走るワガマンマー	日本テレネット	6780	5000	△200	1400	▼100	'90年。カーレース。割高感あり
	デビル・クラッシュ	ナグザット	6300	4700	0	1900	△100	'90年。高価安定維持だが買い
な	ナグザットスタジアム	ナグザット	6800	5300	△500	1800	△300	'90年。価格上昇。もう少し待て
は	バーニングエンジェル	ナグザット	6700	5100	—	1600	—	'90年。縦スクロール型STG
	バイオレントソルジャー	アイ・ジー・エス	6400	4700	—	1400	—	'90年。STG。値崩れを待とう
	バスティール (CD-ROM)	ヒューマン	6500	4700	—	1400	—	'90年。戦闘がアクションのSLG
	バットマン	サン電子	6500	4700	0	1500	△100	'90年。ACG。価格横ばい状態
	はにい・おんざ・ろおど	フェイス	6400	3900	▼400	1400	△100	'90年。ACG。好きなら買い
	パワーリーグIII	ハドソン	5800	4500	△100	2200	△500	'90年。シリーズ3弾。高値維持
	ファイナルブラスター	ナムコ	6800	5200	△300	1700	△100	'90年。STG。価格上昇。待ち
	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	6300	4900	▼300	2200	△100	'89年。人気ソフト。高値安定
	フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90	ヒューマン	5500	4800	▼100	2400	△100	'90年。ファンなら買ってもイイ
	不思議の夢のアリス	フェイス	6400	4700	—	1500	—	'90年。ACG。値崩れを待て
	ボンバーマン	ハドソン	5300	4200	—	1800	—	'90年。爆破、爆破のACG。64面
ま	麻雀学園 東間宗四郎登場	フェイス	7980	6900	▼800	3100	▼900	'89年。品薄状態。好きなら買い
	麻雀学園マイルド	フェイス	7980	5200	▼400	2400	△400	'90年。価格下落。そろそろ買い
	魔界プリンスどらぼっちゃん	ナグザット	6700	4900	—	1500	—	'90年。コミカルACG。待ち
	みつばち学園 (CD-ROM)	ハドソン	5800	3800	▼300	1300	▼100	'90年。ここまで下落すれば買い
	桃太郎活劇	ハドソン	6500	4300	▼400	2000	△300	'90年。ACG。そろそろ買い時
	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	5800	3800	▼100	1600	△200	'90年。RPG。買ってソンなし
ら	ラストハルマゲドン (CD-ROM)	ブレイングレイ	7500	5600	▼100	2300	△100	'90年。RPG。もう少し待て
	ラビオ・レプス・スペシャル	ビデオシステム	6800	5000	△200	1600	0	'90年。STG。割高。待つべき
	らんま1/2 (CD-ROM)	メサイヤ(NCS)	6800	5200	—	1600	—	'90年。ACG。値崩れを待て
	琉球	フェイス	5400	3800	0	1300	△100	'90年。価格横ばいだが買い
	ワラビー!!	メサイヤ(NSC)	6500	4700	—	1400	—	'90年。ギャンブルゲーム。待ち
わ	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	4900	0	2100	△300	'90年。ACG 高値安定状態

このソフトを買えっ!! 各店のオススメゲーム

欲しいソフトがすぐわかるゲーム専門店

東京都・ぴゅう国立店

昨年11月にオープンしたばかりのお店。テレビゲームだけでなく、パソコンゲームも充実。「新作の品ぞろえはカンペキです」とゲームフリークを自称する佐藤さん。オススメはハード全般。メガドライブ本体はなんと9800円!! ショップの奥に、ズラリと並ぶゲーム機器。SFC内蔵テレビも置いてある。

●人気ソフトBEST5

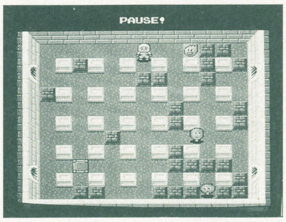
	タイトル	価格
1	ドラゴンボールZ(FC)	¥6800
2	ぼくドラキュラくん(FC)	¥4800
3	パロディウスだ!(FC)	¥5300
4	ファミスタ'91(FC)	¥3900
5	SDガンダムガチャポン戦士3(FC)	¥5300

若さ全開! 中古から新品までいっぱい

東京都・ドキドキ冒険島!豊田店

日本全国にチェーン店を持つ「ドキドキ冒険島」では膨大な在庫をコンピュータできっちり管理。そのデータをもとに市場に合致した、納得のいく価格設定を2週に1度、行います。

JR豊田駅から徒歩1分という豊田店。「最近の人気はACG。オススメはPCのボンバーマン。絶対楽しい!」と19歳の金山店長。若さあふれるお店です。



←店長イチオシの『ボンバーマン』。お値段3980円なり

●人気ソフトBEST5

	タイトル	価格
1	SaGaII秘宝伝説(GB)	¥3580
2	熱血硬派くにおくん(GB)	¥2480
3	ファミスタ'91(FC)	¥3680
4	パロディウスだ!(FC)	¥3980
5	ドラゴンボールZ(FC)	¥5980

コメントらんの注意事項●文頭の年は、発売年を表します。●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム/AVG・アドベンチャーゲーム/RPGアドベンチャーゲーム/PZG・パズルゲーム/RPG・ロールプレイングゲーム/SLG・シュミレーションゲーム/STG・シューティングゲーム

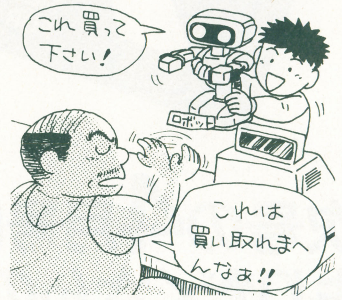
●ゲームボーイ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比	売るとき	前比	コメント
あ	アレサ	やのまん	3500	2800	△400	1400	△300	RPG。高い。もう少し待とう
	F-1レース	任天堂	2600	1900	0	1000	△100	この価格なら充分遊べる。買い
か	鬼忍降魔録 ONI	バンプレスト	3800	2800	—	1100	—	コマンド型RPG。まだ高値
	銀河	ホット・ビィ	3500	2500	—	1000	—	PZG。好きなら長期間遊べる
	ころ・ダイス	キングレコード	3300	2300	—	1000	—	PZG。新作ながらも安値
さ	Sa・Ga2 秘宝伝説	スクウェア	4800	4300	—	2200	—	人気高いRPG。もう少し待て
	スコットランド・ヤード	東映動画	3500	2500	—	1100	—	ボードゲーム。ファンなら買い
	スパルタンX	アイレム	3500	2400	—	1100	—	ACG。もう少し値崩れしそう
た	ちびまるこちゃん おこずかい大作戦	タカラ	3400	2400	—	1200	—	RPG。ファンなら買っても
	テトリス	任天堂	2600	1900	0	1000	△200	一家に1本。この価格なら買い
	ドクターマリオ	任天堂	2600	2000	▼200	1100	0	人気アクションパズル。買い
	ドラゴンテール	アイマックス	3500	2500	—	1000	—	アクションパズル。買うもよし
な	NAVY BLUE'90	ユース	3500	2600	—	1200	—	海戦SLG。ファンなら買い
	ネコジャラ物語	ケムコ	3300	2400	—	1000	—	RPG。「セレクション」ファンに
	熱血硬派くにおくん番外乱闘編	テクノスジャパン	3500	2700	—	1400	—	ACG。人気高し。ここは待ち
	信長の野望・ゲームボーイ版	光栄	5800	4300	△100	1800	△400	定価が高いのでここまでか？
は	パックマン	ナムコ	3500	2300	▼300	1200	△100	人気ACG。対戦するなら買い
	バブルボブル	タイトー	3600	2700	—	1200	—	アーケードから移植のACG
	ファミスタ	ナムコ	3500	2700	△200	1400	△200	人気高し。価格アップだが買い
	プリプリ	サン電子	3200	2300	—	900	—	アクションパズル。好きなら
	ペインターモモピー	シグマ商事	3300	2300	—	900	—	床をねりつぶしていくACG。
	ヘッド・オン	テクモ	3300	2500	—	1000	—	ドットを取っていく迷路ACG
	ポケットスタジアム	アトラス	3300	2400	—	1100	—	野球SLG。買ってもいい
	ボンバーボーイ	ハドソン	3500	2700	△300	1300	△400	人気ACG。価格アップだが
ま	魔界塔士Sa・Ga	スクウェア	3500	2000	0	800	△100	RPG。価格横ばい。買い

買い取ってもらえないソフト

まとめて売れば希望はある…!?

中古ショップでは、どんなソフトでも買い取るというわけではありません。ファミリートレーナー用ソフト、光線銃対応ソフト、エアバイク付きの『トップライダー』は、ほとんどのお店で買い取り不可。ただ、「ファミトレソフト5本以上に、損傷なしの付属品を付けてもらえばOK。『トップライダー』も買い取ります」（ぴゅう国立店）というお店も。売るときはまとめ売りがお得。



●メガドライブ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比	売るとき	前比	コメント
あ	アイラブ・ミッキーマウス不思議のお城大冒険	ナムコ	4800	3500	△100	1200	▼100	STG。難易度高い。割高感
	アトミック・ロボキッド	トレコ	6800	4900	—	1400	—	人気STG。この価格で買いか
	アフターバーナーII	電波新聞社	6900	4700	▼500	1700	△100	STG。価格横ばい。ファンなら
	アローフラッシュ	セガ	6000	4200	0	1400	▼100	メカ型ACG。好きなら買い
	FZ戦記アクシス	ウルフチーム	6800	4500	▼200	1200	0	縦スクロール型STG。遊べる
	エレメンタルマスター	テクノソフト	6800	4900	—	1500	—	「ぎゅわん自己」のMD版。待ち
か	片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	6800	5000	—	1600	—	女子プロレスゲーム。好きなら
	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	6800	5000	—	1600	—	傑作アクションパズル。買い
	クラックス	ナムコ	4900	3600	△100	1400	△100	STG。このあたりで買いか
	グラナダ	ウルフチーム	6800	4500	▼300	1600	0	アクション要素の強いSTG
	ゲイングランド	セガ	6000	4400	—	1400	—	PZG。買ってもいい価格
	コラムス	セガ	5500	4200	△100	1900	△300	STG。価格安定。ここで買い
さ	鮫！ 鮫！ 鮫！	東亜プラン	6500	4600	0	1200	▼500	ACG。「スーパー忍」ファンに
	シャドーダンサー	セガ	6000	4400	—	1400	—	アクションパズル。割高感あり
	ジャンクション	マイロネット	6000	4400	▼100	1200	▼400	人気高いカーレース。好きなら
	スーパーモナコGP	セガ	6000	4800	△300	2300	△300	人気ACG。この値なら買い
	ストライダー飛竜	セガ	7000	4700	▼400	2000	△200	3DタイプACG。価格アップ
た	ダイナマイトデューク	セガ	6000	4400	△200	1400	▼100	野球ゲーム。通信対戦もできる
	TEL TEL スタジアム	サン電子	6500	4700	△100	1300	▼200	3D型STG。割高なので待ち
は	バーニングフォース	ナムコ	5800	4200	△100	1500	0	格闘ACG。割高だが好きなら
	FATMAN	サンリツ電気	7800	5400	▼100	1400	▼200	人気ACG。この値なら買いか
ま	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	6000	4200	▼100	1600	200	ACG。単調だが遊べる。買い
	メガパネル	ナムコ	4900	3600	△200	1200	0	PZG。ファンなら長く遊べる
ら	レインボーアイランドエクストラ	タイトー	6800	4800	0	1600	0	人気ACG。価格横ばいだが…
わ	ワールドカップサッカー	セガ	5500	4100	—	1700	—	新作サッカーゲーム。ファンに

通信販売を利用しよう

自分のソフトのチェックもおこたらず!

直接お店にお金やソフトを郵便などで送る売買システムが通販です。今回は、自分のソフトを売る場合を考えてみましょう。まず、ソフトを買い取ってくれるお店を探します。テレビCMや新聞チラシなどで見つけるのが近道といえるでしょう。お店の住所・連絡先がわかったら、ソフトを送る前に必ず電話確認を。店によってソフトの受け渡し、お金の受け取り方法が違うので、細かく聞き、価格も確認。

また、通販のトラブルで特に多いのは、よごれのひどいソフトや不良品。これらは一度送っても、お店に受け取ってもらえず返送されてきます。送料の分だけ損する結果になりますから、心配な時は電話で相談してからが無難。ソフトを発送してからお金が送られてくるまで通常でも1週間以上。すぐお金を受け取れるわけではありません。

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。●わんぱくこぞう03(3863)0901 ●ぴゅう国立店0425(72)7160 ●ドキドキ冒険島豊田店0425(87)2400 ●TVパニック06(846)3589 ●ファミコンVOX03(3344)2338 ●マリオ03(3204)7350

スーパーTVゲームマガジン
ヒッポンスーパー
MONTHLY
HiPPON SUPER!
SUPER-FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE
MEGA-DRIVE, GAME BOY…etc.
FOR ALL TV GAMES

春の足音がそろそろ聞こえてくるかなーって感じの今日このごろ。みなさんゲームやってますか？はい。次号もますます気合のはいったTVゲーム全機種対応最新情報をたっぷりおとどけします！これさえ読めばすっかり事情通！あっと驚く企画もあるかも！期待してまってててくださいねっ！じゃ

次号の4月号は
もりだくさんの内容で
3月4日発売
定価490円(税込み)です

編集後記

●世の中、平和になるかなと思ったのもつかのま、フセインもブッシュもバカタレである。TVゲーム感覚のハイテク戦争なんて書く新聞も信じられません。ピース(⊕)

●ポピュラスって面白いゲームなのに、とっつきの悪さで損をしてる。で、「ポピュラスのすべて」を作った。これを読めば誰でも楽しめる。今月下旬発売です。(ハルク)

●最近とても良く夢を見る。以前はまったくと言っていいほど見なかったのに。しかもとても生活に密着した夢なの。これってどーゆうこと？　誰か教えて。(マッキー)

●いよいよ発売するのが、とものよんまん。私が電車の中でスリに盗られたのがさんまん(ほんと)。だけど私はちょっと古いがあげまんよー。くすん、お金返して。(あや)

●最近始めたワープロが楽しくてたまらないと思ったら腕がふるえるようになってきてしまった。俺はじじいか？　まだ25才なのに。年老いたかねえや。(根本)

●電話アンケートをしました。みんな快く答えてくれたのですが、緊張していたのか、声が小さい人もしばしば…。みんなもっと元気よくへんじしてくれよう！　(さく)

●野安のF-ZERO日記②。念願の2分を突破。ベストラップは23秒31、1周目は25秒65をマーク。計算上は1分59秒を切れるはずだが、それは未だ夢のまた夢　(野安)

HiPPON SUPER!
1991年 3月号

●EDITORS
井上裕務
降旗正子
三橋文夫
捧綾
根本康弘
作山哲広
大野康之
早川洋
●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぼにーてーる
辻事務所
成沢大輔
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
とみさわ昭仁
石垈三千穂
●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前鳥信行
●ILLUSTRATORS
高橋政輝
阿知破英喜
キャラメルママ
●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住　所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話：編集部：03-3239-0237
営業部：03-3234-4261(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所　株式会社　光村原色版印刷所
©JICC出版局1991雑誌コード07689-03
Printed in Japan

※確実に手に入れたい方は、この注文票に記入してお近くの書店にお渡し下さい。

●キリトリ線●

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局 03(3234)4621

小説「弦奏王」

手塚一郎 著

予価1100円

'91 4月上旬 発売予定

氏名

住所

TEL

年令( ) 性別 男・女

●キリトリ線●

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局 03(3234)4621

ウィザードリィ・小説アンソロジー

HIPPON SUPER!編集部・編

予価1200円

'91 6月上旬 発売予定

氏名

住所

TEL

年令( ) 性別 男・女

●キリトリ線●

郵便はがき

切手を貼って送ってね!

102

東京都千代田区麹町 5−5−5

JICC出版局

HIPPON SUPER!編集部

読者プレゼント係

ご住所	〒 ☎(− −)				
お名前		年齢	歳	性別	男・女
先月買った他のゲーム誌		買ったこの本を日		ほしいプレゼントNo.	

●これから欲しいゲーム機は?(1つだけ)
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-POM ⑤メガドライブ ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームギア ⑧PCエンジンGT ⑨ネオジオ ⑩リンクス ⑪その他

●持っているものに○をつけて下さい
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM ⑤メガドライブ ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームギア ⑧PCエンジンGT ⑨ネオジオ ⑩リンクス ⑪その他

☆応募のしめきりは3月4日です。(当日消印有効です。)

3月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで番号で記入して下さい。(いくつでも)

①表紙
②KEY PERSON!
③モニター上の冒険3
④新規参入メーカー訪問記
⑤業界内美人を探せ!
⑥TVゲームヒットチャート
⑦ニュースファイル
⑧スーパーファミコン実態調査
⑨TVゲーム業界ウオーズ
⑩TVゲームブロードウェイ・ファミコン
⑪PCエンジン
⑫メガドライブ
⑬ゲームボーイ
⑭ネオ・ジオ
⑮HOT GAME REVIEW ジャンボ尾崎のホールインワン
⑯ダークロード
⑰虹のシルクロード
⑱ダブルドラゴン3
⑲マンホール
⑳レジェンド オブ ヒーロー トンマ
㉑スーパーバレーボール
㉒レッスルボール
㉓シーザーの野望
㉔鬼ケ島パチンコ店
㉕ファンタジーノベルコンテスト優秀作
㉖風よ。龍に届いているか
㉗スーパーファミコン発売全ソフト徹底研究 プロが教える究極テクニック集
㉘スーパーファミコン情報局
㉙ウィザードリィ外伝
㉚遥かなるオーガスタ
㉛役立ちコマンドデータバンク
㉜バグボーイクラブスーパー
㉝神話世界の旅人たち
㉞電脳遊戯日記
㉟漫画は愛
㊱怪物博物館
㊲ホラーは踊る
㊳TVゲーム昔話
㊴ウィザードリィ友の会
㊵リーダーズフリートーク
㊶メーカーズスクランブル
㊷中古ソフト情報局
㊸プレゼント
㊹コミック・クインティ
㊺ニューソフトストリート
㊻スケジュール表

●おもしろかったもの〔　　　　　　　　〕
●興味のなかったもの〔　　　　　　　　〕

★何でも言いたい放題で、どーぞ。

●キリトリ線●

予約注文書

ウィザードリィ・小説アンソロジー

HIPPON SUPER!編集部・編

佐山アキラ、手塚一郎、ベニー松山の3人がウィザードリィをテーマに書きおろし。豪華競作の短編小説集

'91年6月上旬
発売予定

予価1200円
(税込み)

●キリトリ線●

予約注文書

小説「弦奏王」

手塚一郎著

本誌で大好評を博した「そして愛する者の名を叫び」ほか、弦奏王シリーズがいよいよ長編小説に。詩的なファンタジーの世界に誘う!

'91年4月上旬
発売予定

予価1100円
(税込み)

●キリトリ線●

☆予約注文受付中(確実に手に入れたい方はこの注文票に記入してお近くの本屋さんへお渡しください)

MONTHLY HIPPON SUPER!

アンケートに答えて PRESENTを もらっちゃおう!!

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送って下さい。抽選で合計40名に、下の①～④のソフトのうち、希望のものをプレゼント!!

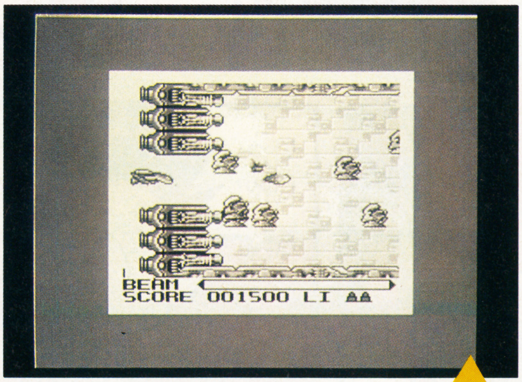
ハガキには必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号をしっかり書いて下さい。きちんと書かれていないと、せっかく当選しても届かないことがありますのでくれぐれもご注意を。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

しめきりは3月4日(月)。当日消印有効。発表はHIPPON SUPER！5月号で行う予定。官製ハガキの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募して下さい。たくさんのご応募、待ってます。

①ダークロード(ファミコン)
データイースト
10名

②パラソルスター(PCエンジン)
タイトー
10名

③レッスルボール(メガドライブ)
ナムコ
10名



④R-TYPE(ゲームボーイ)
アイレム
10名

おめでとう！当選者発表 1月号

★アンケートハガキプレゼント

①T.M.N.T（ファミコン）
岩手県・長岡伸宏　茨城県・大貫孝　埼玉県・中川知貴　石川県・小松卓哉　愛知県・岡林巌　大阪府・三田聖祥　兵庫県・遠藤創　広島県・吉原英太郎　福岡県・福永聡一郎　宮崎県・武内かおり

②桃太郎伝説II（PCエンジン）
青森県・三塚善男　山形県・直江勝一　福島県・古庄元司　神奈川県・橋本比呂樹　新潟県・平岡芳幸　長野県・小寺公治　岐阜県・神戸裕通　三重県・早坂美菜子　高知県・桑原佳信　鹿児島県・矢ヶ崎和男

③アイラブミッキーマウス(メガドライブ)
北海道・中本茂行　埼玉県・中城純一　東京都・緒方真理子　神奈川県・大垣啓太郎　石川県・西尾敬　愛知県・渡辺修一　京都府・小畑隆　奈良県・岡田知泰　島根県・小川敦洋　長崎県・山形明夫

④SaGa II 秘宝伝説（ゲームボーイ）
宮城県・佐藤清二　千葉県・中沢譲　東京都・松尾孝宏　静岡県・横田順紀　大阪府・高綱雅志　和歌山県・今西幸仁　広島県・高橋康治　山口県・大島義則　香川県・田中秀俊　熊本県・日野真一郎

★ダブルプレゼント
●ガメラテレフォンカード
千葉県・坂本一也　奈良県・広野史雄　福岡県・牧田昭克

ダブルプレゼント

協力／ファミコンランド中部本部

テレビゲームヒーローカレンダー 60名

ファミスタ'91、ロックマン3、桃太郎伝説II、スーパーモナコGP、ダライアスII、グラディウスIIIの6種類。各10名に。

ジャレコ

バトルユニットゼオス・テレカ 4名

'90年末に発売されたゲームボーイ用ソフト「バトルユニットゼオス」のかっこいいテレフォンカードです。

希望ソフトプレゼントの抽選に、残念ながらもれてしまった人にも、ダブルプレゼントのチャンスが。毎号いろんなグッズをさらに抽選で、さしあげます。

ゲームミュージックのCD、Tシャツ、テレフォンカードなどなど…街で買えないプレミアムグッズも多く用意しておりますから、こちらの方もお楽しみに。

※ダブルプレゼントだけを指定して希望することはできません。ご了承下さい。

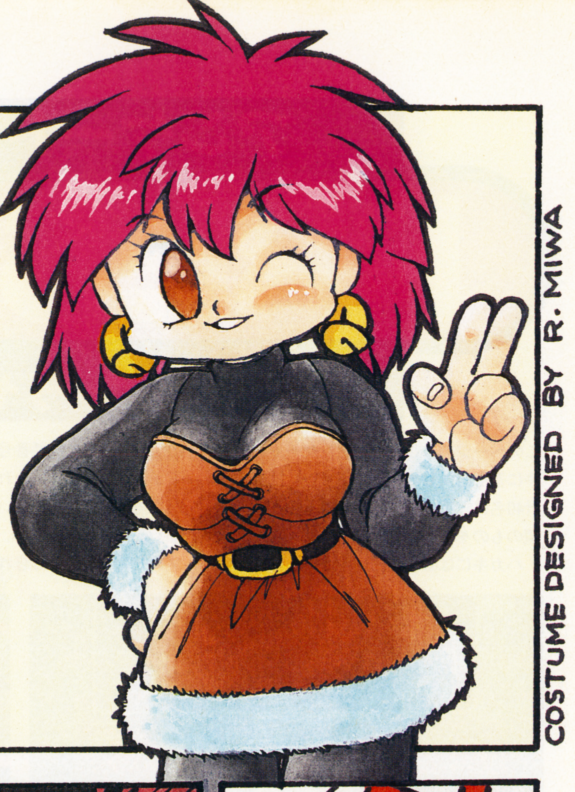
いつも元気なクインティが大活躍

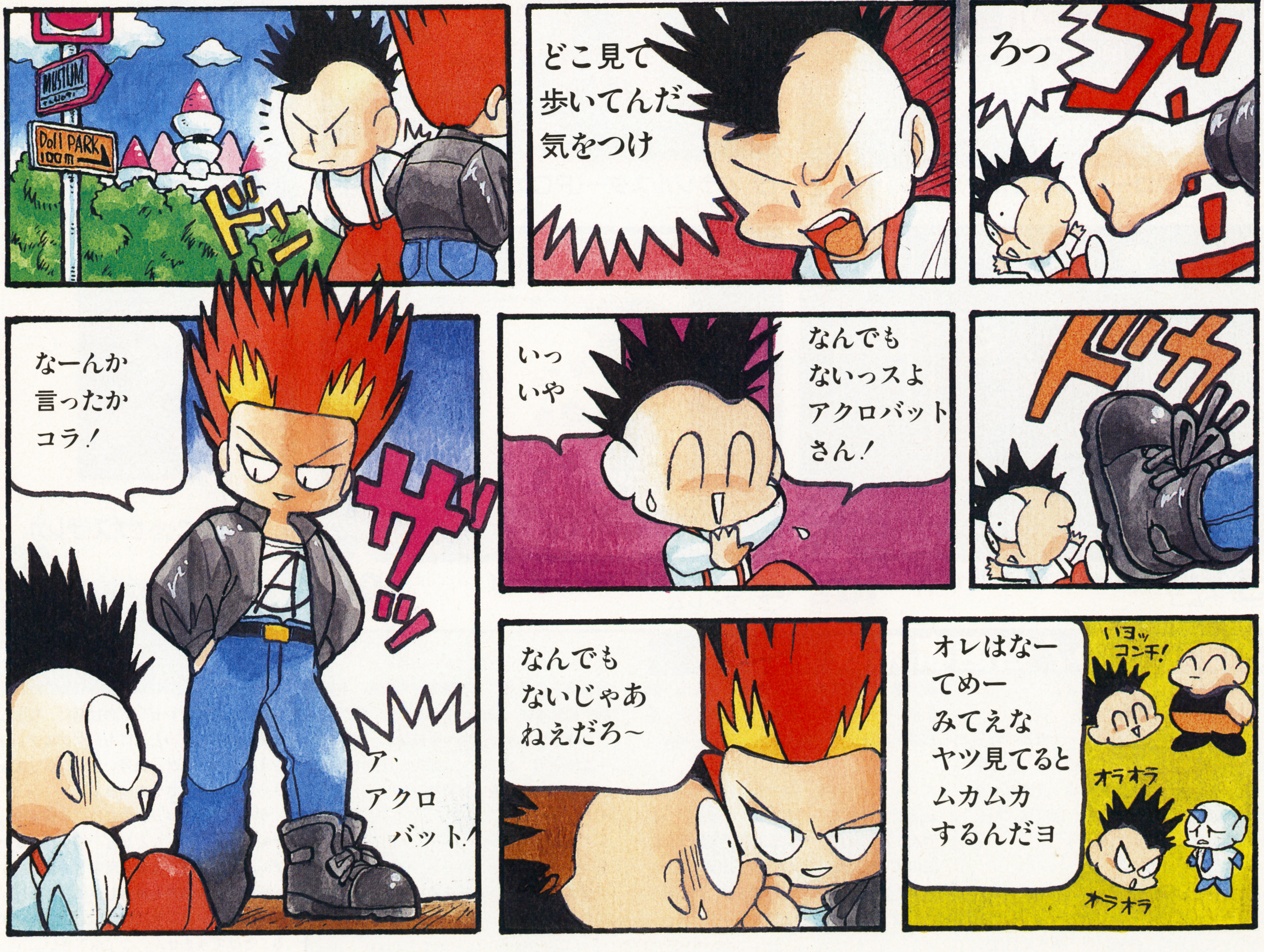
クインティ

Quinty

⑪スーパーパンク・アクロバット
のまき

by杉森建





次号の活躍をお楽しみにー！じゃまた!!

任天堂 ファミリー コンピュータ™
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

ファミコン版ついに登場!!

パズラーの血

猜（パ）謎（ズ）的（ル）

紫

SHI

KI

©東映動画

果てなく

ゲームボーイ版

が騒ぐ、超エキサイティング迷宮！

遊戯（ゲーム）——進めば進む程深みにはまる面クリヤーパズル。

城

N JYO

牌で出来た迷路を、キャラクターで動かし又は消しながらゴールに突き進む！一見簡単そうでうまくいかないもどかしさ。隠し牌や落し穴等、色々な仕掛けがあなたを待ち受けています。

続く迷宮の450画面！！

FAMICOM FAMILY
TDF-96
1M+64KSRAM

東映動画より1991年春発売予定

希望小売価格（消費税抜き） 5,300円

Toei Animation Co., Ltd.

東映動画株式会社・映像事業部　〒160 東京都新宿区新宿5-17-11 白鳳ビル

も年内発売予定。

NEWSOFT STREET

●ニューソフトストリート●

1年で一番寒い2月がやって来ました。入試だバレンタインデーだ節分だと、けっこういろいろなイベントがゴチャマンとありますが、ニューソフトも内容充実のゴチャマンでいきたいと思います！ さてはて、今号の頭を飾りますのは光栄の「大航海時代」であります。お次に来るのはナグザットの「1943改」。業務用移植＋αの要素が売りです。ナムコからは、TVアニメのゲーム化「ふしぎの海のナディア」が登場します。そして、しんがりを務めますするはバンプレストの「スーパーロボット大戦」ですっ！さあ、注目！

●CONTENTS

大航海時代……142
アルマジロ²……143
北斗の拳4……143
NYニャンキーズ……143
ドラゴンウォーズ……143
パラメデスII……144
オーバーホライゾン……144
究極ハリキリスタジアムIII……144
爆笑人生劇場2……144
ラグランジュポイント……144
ファジカルファイター……144
パチ夫くん～幻の伝説……145
ソーサリアン……145
迷宮島SPECIAL……145
コズミックファンタジー2……145
モトローダーII……146
エルディス……146
CYBER CITEY OEDO 808……146
改造町人シュビビンマン2……146
1943改……147
三国志～英傑天下に望む～……147
新～夜叉円舞曲～……147
ゼロウィング……147
ふしぎの海のナディア……148
VERYTEX……148
紫禁城……148
パロディウスだ！……149
スーパー桃太郎電鉄……149
スーパーロボット大戦……149
ゲームボーイウォーズ……149

FC 大航海時代

ジャンル	ETC
バックアップ	バッテリー

■光栄／3月下旬全売予定／¥11800(税抜き)

●光栄から新しいジャンルのゲーム登場！

光栄の新作ゲームは、シミュレーションとRPGを合わせた新感覚の〝リコエイションゲーム〟の「大航海時代」だ。パソコン版の移植なので、たぶん知っている人もいるんじゃないかな。このゲームは、プレイヤーが16世紀初頭のポルトガルの帆船艦隊を率いる提督となり、情報収集や交易をしていって名声を上げていき、ポルトガル国王からの勅命を遂行して爵位を上げてゆくのが目的だ。最初は、まだ船が1隻しかなく、部下も老航海士の1人だけ。まずは、スタート地点の地中海を中心に交易をしていって、資金を集めてゆくんだ。港を渡り歩いていると、仲間になってくれる人や港の場所の情報をくれる人などがいるから、情報収集はこまめにしよう。そして、資金があつまったら2隻目の船を購入したり、今ある船の改造をしたりして外海に出る準備をしよう。しかし、途中で敵国のスペイン艦隊や海賊などが立ちはだかって来た時は、艦隊同士で戦うHEX戦に変わるんだ。大砲で攻撃したり、相手の船に乗り込んだりしての白熱する戦いができるようになっているぞ。2592画面にもおよぶマップには、実際の季節風や潮流も再現されていて、5メガの容量を充分にみせつけてくれてる。光栄ファンでなくとも、チェックしてしまうゲームだ。

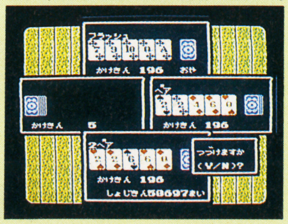
↑港町は基本的にこの画面上にある店で構成されている。お城にはまだ入れてくれないぞ。まずは交易でお金を作ろう

↑航海には、水と食糧が必要。積荷の量と相談して、最低で10日間分は確保しておこう。月日は、思ったより早く流れてゆくからね

↑造船所で、船を作ったり買ったり売ったりできる。改造もOKだ

「大賭博時代」

この「大航海時代」は、港の酒場でポーカーとブラックジャックという2つのゲーム内ゲームができる。酒場の男達を相手に勝負をするのだが、これが面白い。余ったお金で遊ぶのはいいが、あまり深入りしないほうがいいぞ。あまり1つの港で荒稼ぎすると、みんな相手にしてくれなくなって遊ぶことができなくなってしまうのだ。でも、今日もなぜか足は酒場の方へ…。



↑ポーカーの賭け率は、港により変化する。やる時ゃ大きく！

↑戦闘シーンはリアルタイムで行われる。乗り込むか大砲で撃って壊すか、さあ、君はどちらを選ぶか？武器が強い方が勝つのだ!!

From Maker

う～み～は～ひろい～な～お～き～な～………おっと歌っている場合じゃなかった。というわけでリコエイションゲーム第2弾『大航海時代』がいよいよ発売されます。えっ、リコエイションって何なのかって？喝一つ。みんなはもう『維新の嵐』で体験しているはずじゃなーい。忘れたなんてイ・ワ・セ・ナ・イ。でも今回初めてっていう人もいるのかな。OK！ BABY!! リコエイションとは、物語の主人公として活躍できるRPGに、シミュレーションの自由な創造性をミックスした光栄独自の新ジャンルなのです。すなわち、プレイするたびに違った展開を楽しめますから、何度やっても飽きないということなんですね。あな、おそろしや、リコエイション!! では内容の紹介を………あら、スペースがないよう！ フッ、キマッたな………。

©1991 KOEI CO., LTD.

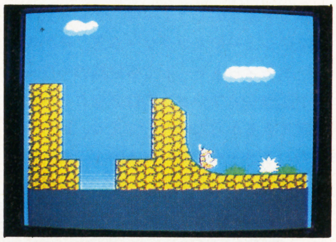
FC アルマジロ²

ジャンル	アクション
プレイ方法	IP専用

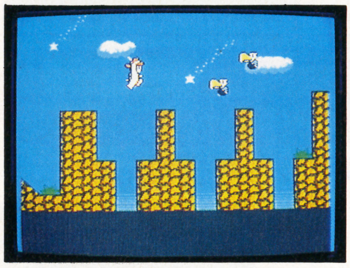
■アイ・ジー・エス／発売日未定／価格未定

●コロコロ転がって遊ぶアクションゲーム

アイ・ジー・エスのニューゲーム「アルマジロアルマジロ」は横から見た画面のアクションゲームだ。タイトルを見てわかる通り、このゲームの主人公はアルマジロの「ビリー・ザ・シェル」君だ。このビリー君、アルマジロなだけにまるまったりするのが得意。ゲーム中も飛んだり跳ねたりと多彩なアクションを見せてくれるぞ。さらに彼はなんと他の動物に変身することもできるのだ。ステージ数は全部で8つ、ゲームの途中でセーブすることもできるのでマイペースで遊べる。また、全面クリアすると好きな面を遊べたり、ベスト5までのスコアを記録できたりと便利な機能もある。



↑でも、アルマジロだからくるまってコロコロ転がって敵を倒すことができるぞ。すごいぜ！あらあら目が回るーっと！



↑主人公はアルマジロ。でも、2本足で立つし帽子をかぶってるし、ちょっとすごいぞ

From Maker

●危険を感じると、ボールのように丸まって身を守る動物〝アルマジロ〟。このアルマジロを主人公にしたアクションゲームです。ゲームの中でも当然のごとく丸まって身を守るのですが、ビリー・ザ・シェル君（主人公の名前）は、ただ身を守るだけじゃありません。ボール状態のまま転がったり、弾んだりして敵をやっつけてしまうという離れ技の持ち主です。おまけに、他の動物に変身してその能力を身に付けたりと、色色な超能力？を持っています。と楽しさ一杯の「アルマジロ」御期待ください。

FC 北斗の拳4

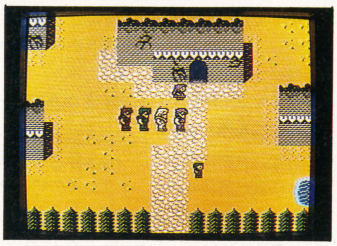
ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

■東映動画／3月下旬発売予定／¥6500(税抜き)

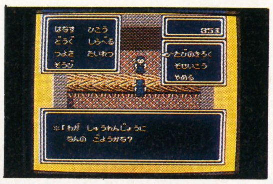
●新しい伝説が今始まろうとしている！

テレビやマンガが大人気で映画にまでなった「北斗の拳」の第4弾がファミコンで発売されることになった。今回も前作の3と同じくRPGでの登場だ。ストーリーのほうはマンガの原作者である武論尊先生と、アニメシリーズを手掛けた戸田博史先生の2人が監修し、書き上げたというオリジナルストーリーになっている。

これは原作のファンにはたまらないところだろう。今回の主人公はケンシロウではなく、拳法の修行をしている一人の若者だ。主人公には名前をつけることができるので思いっきり感情移入できるぞ。果たして主人公は救世主になることができるのか？

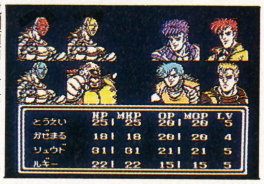


↑ストーリーはオリジナル。主人公は君が自由に名前をつけられる。4人の仲間も、何だかとても強そう。これは町の中の画面だ



←修練場ではセーブと死人の蘇生ができる。うーんなかなか面白そうだ。期待十分のゲームだといいな

↑パーティーは4人。キャラクターのステータスには、悲しみや怒りがあるね



➡戦闘画面は前作とあまり変化はない。味方や敵のグラフィックがいちだんとグレードアップしてるよ

FC NYニャンキーズ

ジャンル	アクション
プレイ方法	IP専用

■アトラス／4月中旬発売予定／¥6200(税抜き)

●ハードボイルドなネコが飛び出すぞ!!

アトラスから発売される「N．Y．ニャンキーズ」はコミカルなアクションゲームだ。まるでテレビのチャンネルを選ぶかのように面を選べるのが特徴というこのゲームは、各面を「ステージ」とは呼ばずに、「チャンネル」と呼ぶ。ステージ数のほうは全部で5チャンネルで、それとは別にショップのチャンネルや楽しいボーナスチャンネルなども用意されている。ボーナスチャンネルではお金をバリバリ稼ぎまくるのが目的。ルーレットやバスケットボールやたま入れなどがあり、ここで稼いだお金がショップチャンネルで役に立つというわけだ。アイテムはどれも強力なのばかりだぞ。

↑彼の武器は、パンチガン。撃つとボィヨヨ～ンとストレートをかますぞ。これで敵を倒す。パワーアップも可能だ

←ジェットスニーカーを使えばこんなに高く飛べるんだ

↑ネコのくせにカッコイイぞ。面はチャンネルで選べてしまうのよん

➡ショップでお買いもの。パンチガンのバージョンアップを

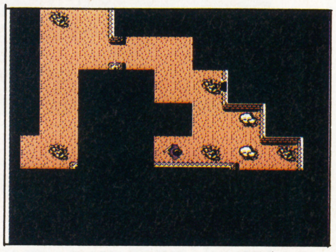
FC ドラゴンウォーズ

ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

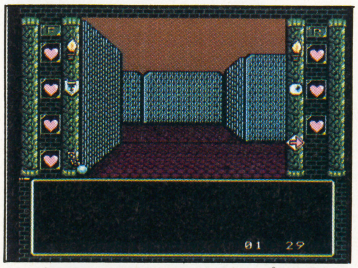
■ケムコ／5月上旬発売予定／価格未定

●3Dダンジョンタイプの決定版！

3Dダンジョン型RPGに新要素をプラスしたゲーム「ドラゴンウォーズ」がケムコから発売される。その新要素とは「スキル」と呼ばれる特殊技能である。この「スキル」には町や魔法に関する「知識」のスキルがあったり、泳ぐ、治療する、追跡するなどの「能力」のスキルがあったりと、いろいろな種類がある。その他、攻撃する時に通常攻撃、急所攻撃、敵の武器を壊すなどが選べたりなど、どのコマンドにしても細かい設定がしてあり、戦闘する時などには的確に判断してコマンド選択をする必要がある。かなり本格的だから、心して発売日を待っていよう。



↑上から見ることもできる。まだ開発中らしいので、もっともっとグレードアップすることはマチガイない！



↑ダンジョンのグラフィックはシンプルで見やすさ倍増。横のハートは何だろう？

From Maker

●このゲームは今までにないシステムを導入しています。それはスキルシステムといって魔法とは異なった専門能力を言います。このスキルによってキャラクターにかなり細かく個性を設定する事が出来ます。自分のキャラクターへの思い入れが強くなるでしょう。その他、オートマッピング機能も搭載しており、マニアの方から、初心者の方まで幅広い層に楽しんで頂けるゲームになっています。楽しみに待っていてください。

©1991 HOT・B CO., LTD.　©1991 TAITO　©CONAMI 1991　©1991 Sigma Enterprises, Inc.

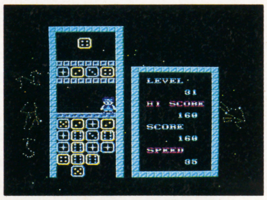
FC パラメデスII

ジャンル	パズル
プレイ方法	2P可

■ホットビィ／4月下旬発売予定／価格未定

●人気パズルゲーム第2弾だぞ！

ホットビィから新作2本を紹介する。まず最初は、ゲームボーイや業務用にもなった「パラメデス」の第2弾だ。ルールは、下からせり上がってくるサイコロの数字を並べて役を作っていき、床を下げてゆくんだけど、今回は画面上方にある数から役を作る要素が追加された。1プレイの時はそんなに辛くないが、対戦の時などは共通なので相手の役作りの邪魔ができるようになったんだ。それによって新しいゲームもできて、トランプのスピードに似たルールで遊ぶこともできるようになった。また、前作好評だったクエストモードもちゃんとあるから安心して待っていていいぞ。これがあればもうダイジョーV！



➡シングルはレベル99まで ずーっとパネルをそろえてゆく。ハマリ度は大きいぞ

⬅クエストモードでは星座のキャラクターが行く手をはばむ

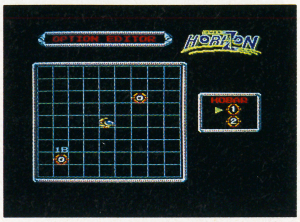
FC オーバーホライゾン

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

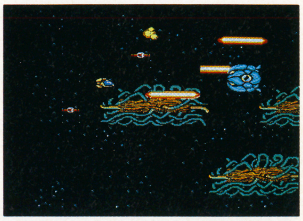
■ホットビィ／3月下旬発売予定／¥6800(税抜き)

●可能性を秘めたシューティング！

ホットビィのもう1本は、かなり独創性の高いシューティングゲームだ。その理由は、エディットモードで各武器のパワーアップ調整やオプションの位置などを自由に決定できるからなのだ。つまり、自分で作ったパラメータでゲームを遊ぶことができてしまうんだ。自機のパワーアップは、レーザー、ホーミング、ボンバーの3つ。オプションは2つまで装備可能で、画面内のどこにでも位置固定ができるぞ。ゲームは、全6ステージ。コンティニューごとにパラメータは変更可能だから、その場に応じたパワーアップで進むこともできる。まさに実験的なゲームといえるだろう。



➡オプションの位置決定も可。武器性質も自分で決められる



➡武器がパワーアップ。ちなみに後方にもショットできるのだ

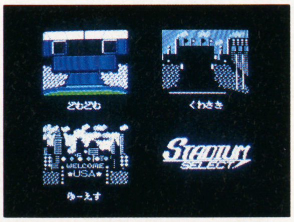
FC 究極ハリキリスタジアムIII

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	2P可

■タイトー／3月1日発売予定／¥6900(税抜き)

●根強い人気の野球ゲームの3作目

タイトーからも2本、新作が登場する。ひとつは、人気野球ゲームシリーズの第3弾「究極ハリキリスタジアムIII」だ。前作の反省点を改善し、良かったところは前作以上に完成度を増したのだそうだ。さて、それでは内容を見てみよう。ゲームは6つのモードからなっており、2プレイヤー対戦、1プレイヤーのオープン戦、観戦、ペナントレース、オリジナルチーム作製、設定となっている。また、チーム数は12球団に加え、アメリカン球団、アイドル球団、名球団など合わせて16球団になった。球場も3つに増えて、かなりボリュームアップしている。これはかなり期待できるね。



➡キャラクターの等身が少しだけ大きくなった感じがする

➡チームをエディット中。ユニフォームカラーも自由自在！

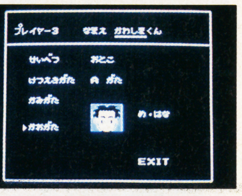
FC 爆笑人生劇場2

ジャンル	ETC
プレイ方法	4P可

■タイトー／3月22日発売予定／¥5900(税抜き)

●みんなで遊べば楽しさブッちぎりん！

こちらも前回人気だったゲームのパート2モノ。この「爆笑人生劇場2」は、1人から4人まで遊べる双六ゲームだ。遊ぶ人数を決めたら、名前入力とプレイヤーの顔と性別、血液型などを入力しよう。ゲームは最初子供時代から始まって、小、中、高、大学をへて就職し、人生を終わってゴールして最終的に1番お金を持っていた人が勝ちだ。途中では、簡単なゲームが用意されていたり、結婚や転職などのあらゆるイベントが用意されているぞ。また、プレイヤーのモンタージュも、歳をとるにつれて変化していったりとなかなか芸が細かく、みんなで遊べばきっと盛り上がるぞ。盛り上がりすぎてケンカするなよ。



➡自分のデータを入れてスタートだ。ちゃんとモンタージュも作ってねん！

⬅今回のマップは3Dになって世界が広がった感じがするぞ

FC ラグランジュポイント

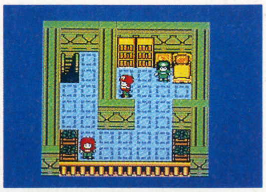
ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

■コナミ／4月下旬発売予定／価格未定

●力いれてるコナミのRPGだよ〜！

コナミからは、「マダラ」以来のRPGが登場する。その名も、「ラグランジュポイント」だ。舞台は、近未来の宇宙。製作スタッフは、キャラクターデザインにマンガ家の細野不二彦。ゲームミュージックはあの「レベッカ」が担当し、ストーリーは放送作家の榎雄一郎と超が付く豪華さだ。

ストーリーは、3つの巨大スペースコロニーがある「イシズ星団」が、地球との連絡を絶った所から始まる。主人公は、「イシス星団」へ向かう調査隊の1員である少年ジン。このゲームの特徴としては、武器と武器を合わせることで強くなる「武器合体システム」が上げられる。どっちにしても、早く出てほしいゲームだぞ。



➡何かの倉庫らしい所だ 中心にいるのが主人公だよ

⬅パーティーのステータス画面 アストロかっこいい

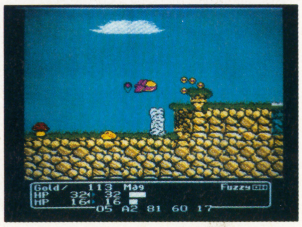
FC ファジカルファイター

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

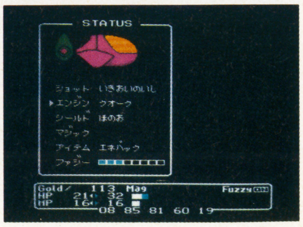
■シグマ商事／4月発売予定／¥6200(税抜き)

●ファジーなシューティングだこと！

シグマ商事のシューティングゲームも、目新しいアイデアが入っていてなかなか面白い作りになっているが、この「ファジカルファイター」には、なんとファジー自動航行制御システムというのが組み込まれている。一体どういうのかというと、自機が自動的に敵の玉をよけたり敵の前に出て攻撃の手助けをしてくれたりするんだ。自動といっても、✚キーの入力を最優先に動いてくれるから、あぶない所だけ自動システムにたよって…なんてことも可能だぞ。パワーアップが、RPG風のマップ画面のお店で買うことができるようになっているのも特徴の1つだ。



➡敵がコミカルなやつばかり。でもナメてるとイタい！



➡パワーアップはお店で買って装備する。強いのを買っちゃえ

©1991 I・G・S CO., LTD. ©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画 ©ATLUS 1991 ©Interplay Productions.／1991 KEMCO

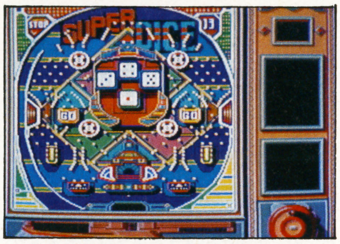
PC パチ夫くん～幻の伝説

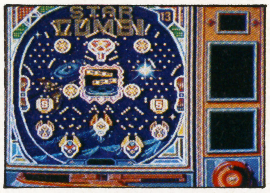
ジャンル	ＥＴＣ
プレイ方法	ＩＰ専用

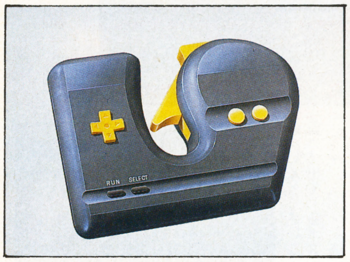
■ココナッツジャパン／CD-ROM／専用コントローラー付／3月下旬発売／￥12800（税抜き）

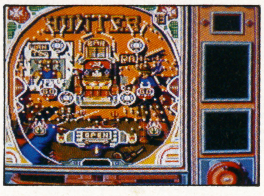
●パチ夫がPCにやってきたぞういっ！

ファミコンで根強い人気のパチ夫くんシリーズが、ついにＰＣエンジンでも発売されることになった。地球を楽しくパチンコのできる星にしたパチ夫くんは、故郷のパチンコ星に帰って幸せに暮らしていたんだけど、奥さんをイキナリ釘師のナゴやんにさらわれてしまった。パチ夫くんは、奥さんを助け出すために、ナゴやんのパチンコ台を打ち止めにしてゆくんだ。今回、このＰＣ版に出てくる台の種類は30種。中にはファミコンにあった台も入っているぞ。そして、今回１番の話題は専用コントローラーが付いてくること。本物のパチンコのダイヤルのように使えるぞ。すごーい！


⬆グラフィックがさすがにキレイ。これだけリアルだと、本気にならざるをえません。出る時もハデハデだぞ！


⬅ファミコン版にもあったスターコンビ。グレート！


⬆これが専用コントローラーだ！ダイヤルがついてるでしょ？ちょっとほしーなーこれ！


➡これがＰＣ版オリジナルのハンター台だ！

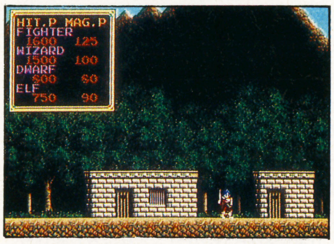
PC ソーサリアン

ジャンル	ＲＰＧ
プレイ方法	ＩＰ専用

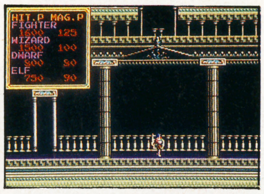
■ビクター音楽産業／CD-ROM／発売日未定／価格未定

●PCからPCへ…ソーサリアンは面白い

続々と各ハードからゲームが移植されているＰＣだが、この「ソーサリアン」もその中の１つだ。でも、このＰＣ版はパソコンの15あるシナリオの中から７つをセレクトし、さらにオリジナルシナリオを３つ加えた計10のシナリオで成立っている。シナリオ以外のグラフィックや操作感は、オリジナルと同じだから安心だ。ゲームは、基本的に横スクロールのアクションＲＰＧ。上にも書いた通り、10のシナリオから分かれていて、パーティーは主に４人で構成されている。ＭＤ版ともパソコン版とも違うストーリーの「ソーサリアン」を、期待十分で待っていてくれよ。



⬆画面では１人だが、４人パーティーで行動するのだ。いやー新シナリオを早くやりたいなあ！いったいどんなのかなあ！ワクワク！


⬅神殿だ。ここにはどういう謎があるのか？

⬆家の中。ここは酒場らしい。こうして人々から話を聞いて進んでゆく

➡場面は一転して洞窟の中に。水の上を２段ジャンプ

PC 迷宮島SPECIAL

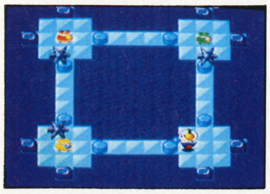
ジャンル	アクション
プレイ方法	ＩＰ専用

■アイレム／3月発売予定／￥6700（税抜き）

●キックル君がカワイイぞっ！

アイレムからは、業務用やファミコン版でおなじみの「迷宮島」のＰＣ版が発売されるぞ。主人公のキックルが、４つの夢の国を救うために冒険に出発だ。キックルの攻撃方法は、敵を凍らせることと、ブロックをけとばすこと。もちろん、凍った敵もけとばせるぞ。ステージには、砲台があって玉を飛ばしてきたり、回るトンカチがグルグルしていたりとトラップがたくさんある。また、落ちているフードを取ればボーナス得点がもらえるぞ。各ワールドには15以上のステージがあり、最後にはヘンテコでかわいいボスキャラが待っている。そこでハナ水たらしている君も遊ぼう!!

⬆人の顔のようなステージ。キックルの回りにいるお地蔵様は？下の３つのアイテムを取ればクリアだ。敵を凍らせて道を作ろう


⬅氷のクイもキックして壊しちゃえ！簡単だぜい！

⬆魔王ノースを倒せ！っとその前に４つの国を救わなければね

➡ボスだ。○○ガンモみたいだぞー！少し強そう

PC コズミックファンタジー2

ジャンル	ＲＰＧ
プレイ方法	ＩＰ専用

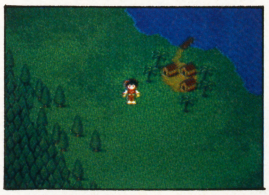
■日本テレネット／CD-ROM／3月22日発売／￥6780（税抜き）

●人気RPGの第2弾！ついに出るぞ！

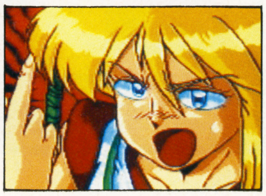
美しいビジュアルシーンで定評のある日本テレネットが放つシリーズ第２弾。前作と同様に映像と演出に特に力を入れている。

主人公、登場キャラクター、舞台設定などは前作とは異なっているが、キャラクターなどの魅力は前作そのままなのでファンの方々は安心するように。パーティーの人数は４人、マップの面積は前作の２倍になっているのでより世界が広くなったのも見のがせない。さらに最大のウリであるビジュアルシーンも前作の２倍に増えているので、よりドラマ性を強調できるようになった。前作のおいしいところを思いっきり強調したこのゲームは、アニメファンにとってはたまらないソフトであろう。

⬆主にゲームはこの画面で進行される。中央には、主人公とヒロインみたいだけど？ＣＤ－ＲＯＭのパワー全開って感じ


⬅村の外はこんなになってる。大らか～な大地

⬆デモグラフィックはさすが。前作同様キレイです！主人公がカッコイイぞうっ！


➡「ふあっきゅ～買えよ～このやろう～〈ペイペ〉」

Ⓒココナッツジャパン ⒸLASER SOFT 1991 ⒸTELENET JAPAN 1991 ⒸOCHI KAZUHIRO Ⓒ1991 IREM CORP. Ⓒ日本ファルコム ⒸVICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC

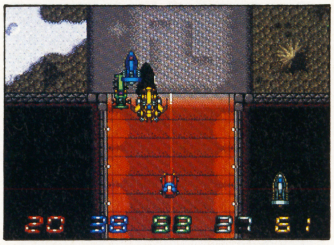
PC モトローダーⅡ

ジャンル	ETC
プレイ方法	5P可

■メサイヤ／価格未定／¥6500(予価)

●5人同時プレイのゲームは久しぶりだ

以前に、PCエンジン初の多人数プレイで話題を呼んだ「モトローダー」が、パワーアップして帰ってきた。じゃどこがパワーアップしたのかというと、まずアイテムの数。パーツはエンジン、タイヤ、ボディー各3種。攻撃アイテムは、ボンバー、オイルミサイル、キャノン、フリーズなどかなり多くなった。また、今回は車同士に当たり判定が付いたので、アタックしたりブロックしたりができるようになったんだ。レースフィールドも、前作の都会に加えてサバンナ、遺跡、ツンドラ、溶岩地帯の4つが増加された。レースクイーンも4人に増えたし、もう言うことなしね！



⬆車のタイプは、カー、タンク、ホバーの3つだ。タンクはダメージに強く、ホバーは悪路でもグングン走れるんだ。カーはスピードが速い

⬅今回は強制もどしがなくなったそーです

⬆車がジャーンプ！下の数字はたぶんダメージだと思う。赤が死にそうだぞ！

➡このUFOがレースの邪魔をしてくるやなヤツ

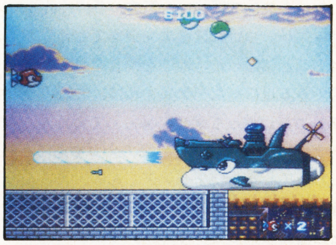
PC エルディス

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

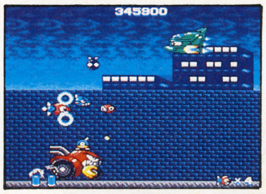
■メサイヤ／CD-ROM／3月発売予定／¥6500(税抜き)

●しゃべる！叫けぶ！このゲームは一体!?

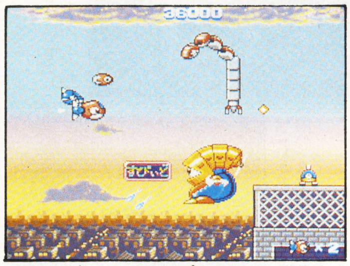
メサイヤが放つCD-ROMのシューティング「エルディス」は、ゲームとは思えないぐらいベラベラしゃべるゲームなんだ。ゲームをスタートさせると、パワーアップの説明モードというのがあるのだが、そのナレーションをしているのがタイムボカンシリーズで「説明しよう」のセリフでおなじみのあの人。もうそれだけでおかしいのに、ゲーム中の中ボスやボスがまたギャグの連発で大笑いさせてくれるんだからもうたいへん。自機の方も、「ぱわああっぷ！」「すぴいどあああっぷ！」と叫ぶ叫ぶ。このゲームなら大勢友達がいても楽しく遊べることマチガイなし！



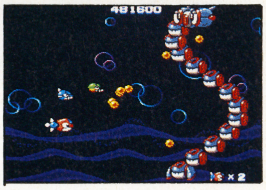
⬆この中ボスが「エネルギー120%、発射！」と叫ぶ。まるで〇マトの〇代進のような…。ゲーム中こんなパロディーがどっさり出る



⬅オプション君はつまでつけられるよ



⬆下の文字がパワーアップアイテムだ。爆発音がサンプリングですごい音が出る



⬅「めんどくさいな〜」と言って出てくるボス

PC CYBER CITY OEDO 808

ジャンル	アドベンチャー
プレイ方法	1P専用

■メサイヤ／CD-ROM／3月発売予定／¥6500(予価／税抜き)

●サイバーパンクの決定版になるかな

出る出ると言われ続けてついに出ることになった「CYBERCITY OEDO 808」だが、マルチメディア展開しているこのシリーズでは、ビデオ1本、小説が2冊すでに発売されている。結果的に1番最後の発売になってしまったが、内容は十分期待に応えられるできになっているぞ。オマケにCD-ROMなので、声優さんを使ってのセリフもバンバン出てくるぞ。ゲームは、比較的オーソドックスなアドベンチャーゲームだ。しかし、コマンドウィンドがマスク処理されていたり、グラフィックが画面全体に描かれていたりハイセンスなビジュアルが注目する所だ。

⬆ブラックマスク処理のメッセージウィンドが何かカッコイイ。おまけに声が出るので感情移込がガビガビできる！

⬅主人公センゴクと機動刑事マヤ。運命の出会いだ!?

⬆これがゲームの画面だなんて！まるでアニメのようなグラフィックね

➡これはビデオ版。これを見てから遊べば十倍面白い

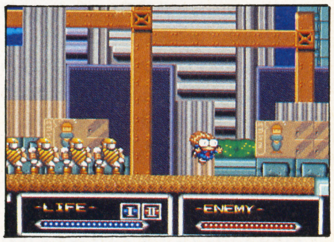
PC 改造町人シュビビンマン2

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P可

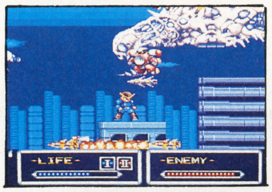
■メサイヤ／3月発売予定／¥6600(税抜き)

●太助とキャピ子が再び登場するんだ！

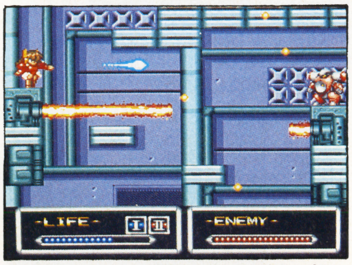
2人同時プレイのアクションゲーム「シュビビンマン」が帰ってきた!!（今回こればっか）前作同様主人公は太助とキャピ子。この「2」では、2人で遊ぶだけでなく共に協力することで、1人ではできない技や攻撃法が数多くできるようになったぞ。また、マップ構成も横スクロールオンリーだったのが、縦スクロールもするようになって全体的に世界が広くなった。今回は、ストーリーを前に出したゲーム展開になっており、主人公以外の登場人物を浮き出させている。今から、友達とどっちがどのキャラクターで遊ぶか決めておくのもいいかもしれないぞ。さあ、もうすぐだ！



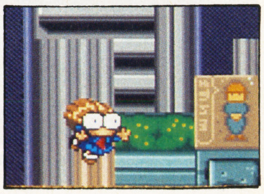
⬆工事現場で目をブン出してる太助。グラフィックが一段とよくなったと思いません？左の方には敵ロボットらしきのもいるし…



⬅ゲログチョの敵戦艦が上にいる！うーんカッコイイ



⬆縦スクロールだ。画面左にいるのがキャピ子ちゃんだ。カワイさ倍増って感じ



➡アンコールに応えてもう一度。アハハ！面白いの一

©1991 NCS ©MAD HOUSE／MUTSUKI

PC 1943改

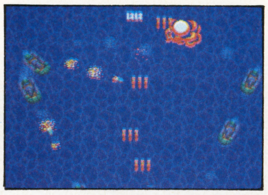
ジャンル	シューティング
プレイ方法	IP専用

■ナグザット／3月22日発売／¥7200（税抜き）

●シューティング野郎の期待作だ！

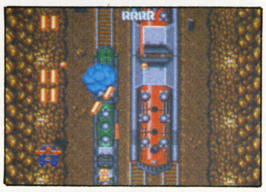
爽快なシューティングゲームとして有名な「1943」シリーズの第2作目である「1943改」がPCエンジンに移植される。面数はアーケード版と同じく全10面だが、アーケードの移植がされているのは最初の7面までで、残りの3面はPC版オリジナルの面になっている。8種類のパワーアップアイテムと宙返り、メガクラッシュを駆使して敵戦艦や空母などを撃沈するのが目的だ。自機はある程度のダメージには耐えられるようになっているし、エネルギーを回復させることもできるので比較的楽に先の面へ進むことができる。シューティングファンは今からチェックの必要ありだ。

↑中型ザコの追撃に、3WAYで対応するんだ!! 地上の灯りがとっても美しいグラフィックで表現されててよい



←海上スレスレを飛ぶステージもある。戦艦出現の前兆

↑超巨大飛行機ボス。中央左下にいるのが自機だ。なんかハエみたいにちっちゃく感じるぞ！



←オリジナルステージも入っていてオ・ト・クーッ！

PC 三国志～英傑天下に望む～

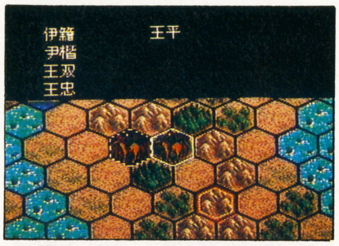
ジャンル	SLG
プレイ方法	IP専用

■ナグザット／CD-ROM／3月29日発売／¥8800（税抜き）

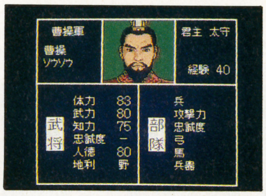
●PCで、三国志が遊べる幸せっせって…

今や三国志はファミコンでは光栄とナムコから、メガドライブではセガから発売予定で、ついにPCエンジンでもナグザットより発売されることになった。

数ある三国志の中でPCエンジン版の特徴は、美しいグラフィックによる画面構成である。PC版は通常は各ステータスを操作して政治を行って、他国との戦争時にはHEX画面で戦闘をするようになっている。このゲームにはスタート時に14人の君主がおり、魅力たっぷりの武将たちでくりひろげられる世界を、あますところなく再現している。すぐれた判断力と洞察力がプレイヤーに要求されるゲームだろう。



↑戦闘時は、陣形をくんで戦うのだ。他にも、一騎討ちなどもできるようになっている。かなり熱くなりそうだぜ！



←わが君曹操殿。ステータスはさすがお高いですなあ

↑基本マップ画面。ものすごくカッコいいね！雰囲気が出ているし、地形もリアル

←「早くプレイしたいわ」「そうだな、ワハハハ」

MD 斬～夜叉円舞曲～

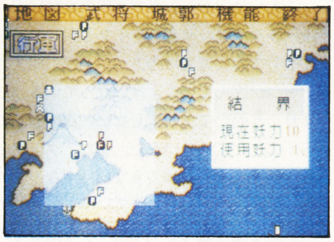
ジャンル	SLG
バックアップ	バッテリー

■ウルフチーム／3月下旬発売／¥8500（税抜き）

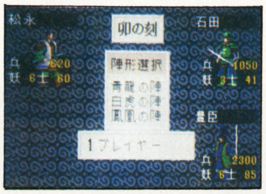
●異色の戦国SLGのおなーりーっ！

ウルフチームの期待の新作「斬～夜叉円舞曲」は戦国シミュレーションゲームだ。「斬」は他にもパソコンやゲームギアで発売されているが、このメガドライブ版はそれらの移植ではなく、メガドライブのためのオリジナルゲームになっている。

ゲームの種類としてはユニットを移動させるタイプのゲームで、自分の選ぶ陣営によって達成させる目的が違うのが特徴。呪術・宝物・結界などといった新しいシステムも導入されていて、また2人で対戦してプレイすることもできる。そのほか、難易度設定などが変えられるモードなどもついており、実に親切な設計になっている。

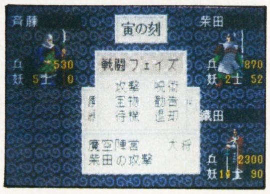


↑このゲームの特徴の1つである、結界を張る所。これをすると、敵の呪術の効果が弱まり、味方のダメージが少なくなるのだ



←戦闘画面は、一見RPG風だ。織田信長が強いぞ！

↑ゲームは、魔空陣営、中間陣営、夜叉陣営に分かれているんだ。君はどの陣営がいい？



←呪術とは、いわゆる魔法のこと。妖力が必要だ

MD ゼロウィング

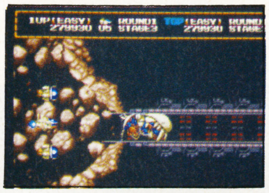
ジャンル	シューティング
プレイ方法	IP専用

■東亜プラン／4月発売予定／価格未定

●敵をとっつかまえて盾にするゲーム!?

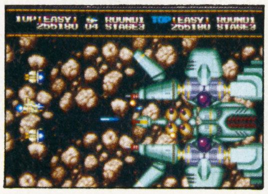
硬派なシューティングゲームを出すことで有名な東亜プランから「ゼロウィング」が発売されることになった。このゲームはアーケード版からの移植で、アーケードではナムコからの販売だったが、メガドライブ版は「鮫！鮫！鮫！」に続く自社販売第2弾として発売される。ゲームの内容のほうは、東亜プランにしてはめずらしく横スクロールのシューティングだ。プリソナービームで敵を吸い取り、盾がわりにできるのが特徴。自機の武器は3種類あり、おなじみのボンバーもある。残機が一挙に10機増えるアイテムなんてのもあり、他のゲームとはひと味違ったゲームになっている。

↑わけわからん背景を進んでゆく。ザコはビームで吸いよせてシールドにしちゃうと気持ちよくてい一ぞー



←せ、せまいーっ！ちょっと前どいてよ

↑イキナリボスキャラさんだ！炎を口から出してくるようだ。気ィつけろよ



←コア系の敵キャラ。それにしても早く遊びたいよん

©1991 naxat soft ©1987 CAPCOM ©WOLF TEAM ©TOAPLAN Co.,Ltd. 1989

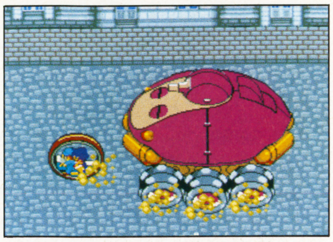
MD ふしぎの海のナディア

ジャンル	アドベンチャー
バックアップ	バッテリー

■ナムコ／3月19日発売予定／¥6500(税抜き)

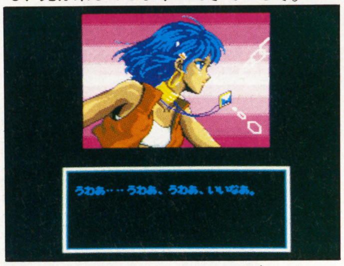
●TVアニメのアドベンチャーゲーム化

ナムコのメガドライブソフト第7弾は、TVアニメを題材にしたアドベンチャーゲーム「ふしぎの海のナディア」だ。トロピカルな服装をして、胸にはブルーウォーターという青い宝石のペンダントをしている活発な少女ナディア。物語は、彼女と宝石ブルーウォーターを中心に展開してゆく。ゲームは、パリから始まり、エジプト、謎の島、空、巨大潜水艦の中など、さまざまな場所が舞台になっている。また、RPGのように4人までパーティーが組めて、ダンジョンやトラップなどを突破してゆくんだ。アニメを見ていた人も、そうでない人も、充分楽しめるようにできているぞ。

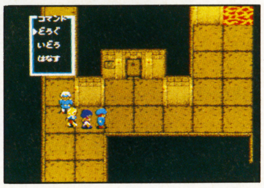


↑悪者の戦車に追われて逃げるナディアと、男の子ジャン。アニメのストーリーそのまんまでとっても面白そう！

←勝手なことを言うナディア。ほんとにもー！



↑ナディアの胸に光っているのが〝ブルーウォーター〟だ。物語最大の謎だぞ



→ダンジョンを4人で探険しちゃうぞ。期待してね

MD VERYTEX

ジャンル	ニューティング
プレイ方法	IP専用

■アスミック／3月発売予定／¥6800(税抜き)

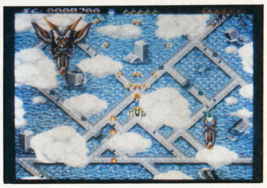
●久しぶりっ！オリジナルシューティング

アスミックの新作は、久々のオリジナルシューティングゲーム「VERYTEX」だ。ストーリーは、謎の消息を絶った植民惑星シラクサを、最新鋭型探査戦闘機VERYTEXが調査をしに発進してゆく所から始まるんだ。自機のパワーアップは、ノーマル、ビーム、ブーメランレーザーと3種類あり、アイテムとしてホーミングミサイルとバリアが装着可能だ。スピードアップも3段階に調節ができたりと、シューティングの基本はキチンと抑えてある。ステージは、全部で6。いったい惑星シラクサに何がおきたのか。今から腕を磨いていたほうが無難かもしれない。

↑ステージ1のボスキャラだ。植手に気をつけないと死ぬ。自機が弱いのは、いちおう探査機だからだろうか？うーん

←ブーメランビームは、気持ちいい。そらそら！

↑玉の出は気前がいい。やられそうな時はBOMで敵を全滅させてしまいなさい！



→浸水都市。いったい何があったんだろうか

MD 紫禁城

ジャンル	パズル
バックアップ	パスワード

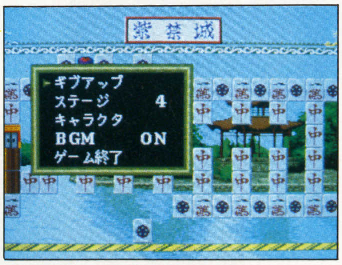
■サン電子／3月下旬発売予定／¥6500(税抜き)

●またまた出ました麻雀パズルゲーム

麻雀牌を使ったシンプルなパズルゲーム「紫禁城」が、メガドライブで発売されるぞ。ルールは、同じ牌同士を並べると消える習性を利用して道を作って行き、ゴールまでたどり着けばステージクリアだ。しかし、字牌は動かすことができなくて、隣りに他の牌を並べると字牌に変わって動かせなくなるから注意してくれ。ゲームのグラフィックは、麻雀牌の他にも変えることができて、ローマ数字や将棋など5種類用意されている。その時の気分で変えるといいかもね。背景もかなり書き込まれていて綺麗だし、ライブラリーに加えてみてはいかがだろうか。

↑日本風のグラフィックでプレイ。ちなみに主人公はくの一だよ。モデムを使えば、通信で遊べる。何だかすごいのかもしれない

←RPG風。ステージはエディットもできるんだ



↑キャラクターを変えると面白いかもしれない。ギブアップは何度でもOKだよ

→アリス風。けっこうイメージ違うでしょ？

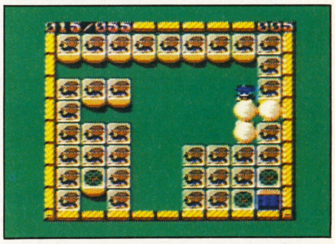
GG 紫禁城

ジャンル	パズル
バックアップ	パスワード

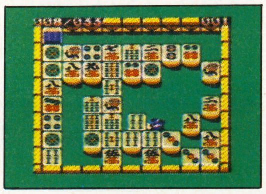
■サン電子／3月下旬発売予定／¥3800(税抜き)

●ゲームギアでは初めて麻雀パズルゲーム

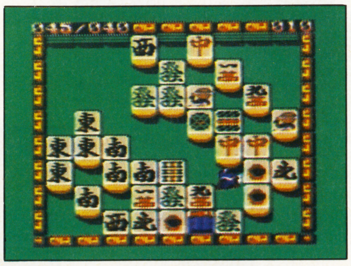
こちらは、ゲームギア専用の紫禁城だ。ルールなどは、メガドライブと同じだから安心してね。こちらの方は、5面1組でステージが進んでいくようになっている。つまり、5面全てクリアしないと次の5面に行くことができないんだ。また、グラフィックも変えることはできない。でも、このキョンシー君何もしないでいるとヘナヘナペタンと座り込んじゃったり、5面ごとのデモで走り回ったりと結構見せてくれる。行動派の君にはこっちを、じっくり派の君はメガドライブ版を買えばいいね。面白いゲームは、どのハードで遊んでも面白いってとこかな。



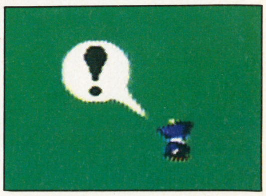
↑一見簡単そうなステージ。実はあまり簡単ではない。ギブアップは7回までだからよーく考えて動かしてくれよお



←左上の数字は、33歩でクリアできるよーにの意味だ



↑ほいほいこっちがゲームギア版だす。キャラはキョンシーちゃんだけだけど、カワイイぞ♡



→ムッ！となりはゲームボーイのページか！なーんて

©1989 NHK／総合ビジョン／TOHO ©1991 NAMCO LTD. ©ASMIK 1991 ©スキャップトラスト／SUN SOFT 1991

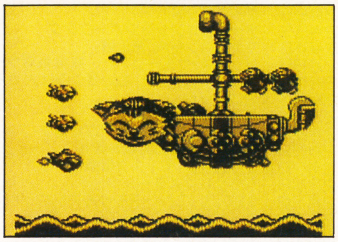
GB パロディウスだ！

ジャンル	シューティング
プレイ方法	１Ｐ専用

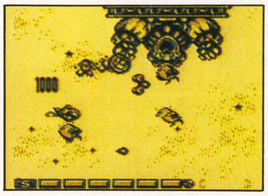
■コナミ／3月下旬発売予定／￥3800※

●ついにゲームボーイにまで出るとは！

コナミが、ゲームボーイであの「パロディウス」を発売することになった。業務用からの移植となるのだが、いくつかのステージが削られたり、オリジナルステージが加わったりなどして全7ステージの構成となった。ゲームをスタートすると、ビックバイパー、タコ、ツインビー、ペン太郎の4つのうちのどれかを選んでプレイ。タイトルどおり、グラディウスのパロディーだから、敵がとことんふざけた攻撃をしてくる。巨大な踊る姉ちゃんやモアイ戦艦、マワシを取って投げるお相撲さんなど思わず噴き出しちゃうキャラがぞくぞく登場してしまう。これは絶対買う準備をしとこう。

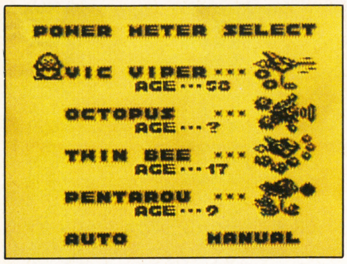


↑おまんにゃわアチャコもキチンと出現する。グラフィックが、ほんとーにいいよね。完成度がイジョーに高いぞ



↑ファミコン版よりもアーケード版っぽい感じだ

↑出たーっ！リオ・カーニバージャンボ！すごーい



↑年齢つき自機選択画面。ツインビーはお年ごろ!?ビックバイパーはヨボヨボ～

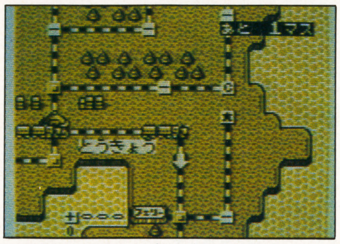
GB スーパー桃太郎電鉄

ジャンル	ＥＴＣ
プレイ方法	４Ｐ可

■ハドソン／3月8日発売／￥4500※

●桃太郎社長はどこまでもレールをのばす

ハドソンといえば桃太郎シリーズ。ＲＰＧにアクションにボードゲームにと、いくつものジャンルに登場しているが、その中の、「桃太郎電鉄」がついにゲームボーイにも登場する。基本的にゲーム構成やルールは変更がなく、最高4人までプレイできるようになっているぞ。プレイヤーは、鉄道を使って日本各地の物件を買ったりカードなどを使ったりして資産をふやしていくんだ。そして、決められた年数までに一番多く資産を残した人が勝ちとなる。1人の時は、コンピュータが2人ぶんまで相手をしてくれるぞ。貧乏神ももちろん登場するから注意してねっ。



↑千葉あたりのマップだろうか。東京湾内フェリーが下の方にあるね。いやーホントこのゲームは面白いねーっ。遊ぶ時はぜひ友達とね！

↑やりーっ！10億円だあっ。もっともっと増やすぞー

↑ゲームスタート！まずはサッポロへ行っちゃいましょう！少し寒いかもしんない

↑と思ったら…あらら一君はスリの銀次じゃないのか

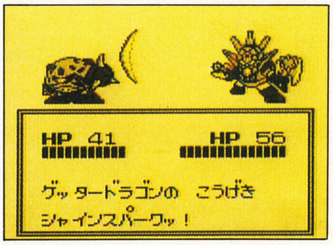
GB スーパーロボット大戦

ジャンル	ＳＬＧ
バックアップ	バッテリー

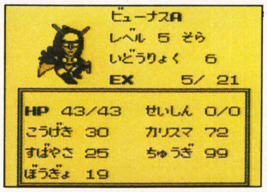
■バンプレスト／4月中旬発売予定／￥3980※

●なつかしいロボット達が大活躍するぞ‼

バンプレストからは、ロボットアニメを題材にしたシミュレーションゲーム「スーパーロボット大戦」が出ることになった。このゲームに出てくるロボットは、お馴染みのガンダムに懐かしいマジンガーＺにゲッターロボの3シリーズだ。どんなロボット達がいるかというと、ガンダムチームには新キャラクターのF91がすでにいるし、マジンガーチームにはアフロダイＡやビューナスＡなどもちゃんといる。ゲッターチームにはあまりいないけど、合体変形ができるようになっているんだ。2人プレイもできるから、友達と強くしたロボット達を戦わすこともできちゃうよ。

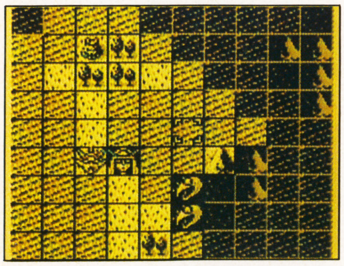


↑戦闘はこんな感じ。地形によって武器を使い分けた方がいいぞ。攻撃されたら反撃あるのみだぞ！いけっ！ゲッタードラゴン！



↑マジンガーチームのビューナスさん。なつかしいな

↑F-91がズゴックを説得している。仲間になれ！



↑上の方にある塔を占拠して基地にしてしまえば、こっちが有利になるんだ

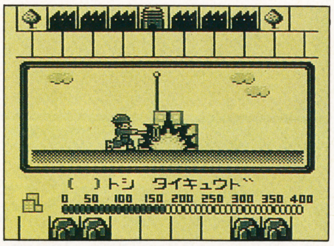
GB ゲームボーイウォーズ

ジャンル	ＳＬＧ
バックアップ	バッテリー

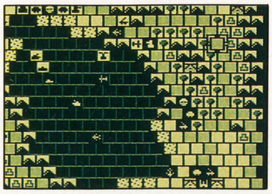
■任天堂／4月2日発売／￥3500※

●ゲームボーイウォーズが出ーるぞー♪

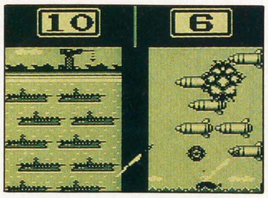
トリを努めるのは、任天堂のシミュレーションゲーム「ゲームボーイウォーズ」だ。「ファミコンウォーズ」の良い所は残し、ユニットの種類も新たにパワーアップしたぞ。主なルールはそのままだが、今回は24種の兵器を駆使し、16のマップを制覇するのが目的だ。新しいユニットの説明をすると、破壊力バツグンのＺ戦車や強大な破壊力があるスーパーミサイル。海では、今何かと話題の潜水艦もあるのだ。グラフィックも、ゲームボーイとは思えないほど細かく書き込まれていて、まさに言うことなしのでき。ゲームボーイファンは、要チェックのゲームソフトだぞ。



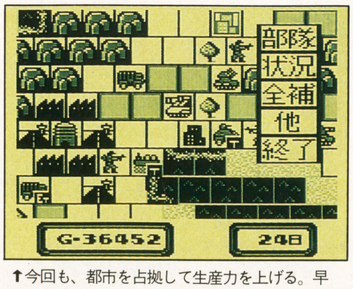
↑今回も、都市を占拠して生産力を上げる。早い者勝ちだから、どんどんやっちゃおう。自軍の旗を立てれば占拠したことになるぞ



↑細かく見ることもできるぞ。広いマップもOKさ！



↑スーパーミサイル対空母の戦闘だ。でっかいぞー



↑今回も、都市を占拠して生産力を上げる。早いもの勝ちだから、どんどんやろう

●価格に※の付いているものはすべて税込み価格です。

©KONAMI 1991 ©1991 HUDSON SOFT ©1991 任天堂 ©ダイナミック企画／創通エージェンシー／サンライズ ©1991 バンプレスト

SCHEDULE 新作スケジュール表

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

SUPER FAMI-COM●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月23日	ジャンボ尾崎のホールインワン	ハル研究所	¥8900※
3月29日	ダライアスツイン	タイトー	¥8500
3月	BIG RUN	ジャレコ	¥8700
4月5日	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	¥9800
4月6日	ウルトラマン	バンダイ	¥7800※(予)
4月26日	シムシティ	任天堂	¥8000※
4月下旬	ドラッケン	ケムコ	¥8500※
4月	ガデュリン	セタ	¥8800
6月	ゴエモンでい!(仮)	コナミ	未定
7月	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	未定
8月	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	未定
未定	ジェリーボーイ	CBSソニーグループ	未定
未定	スーパーR-TYPE	アイレム	未定
未定	ウィザードリィV	アスキー	未定
未定	真・女神転生	アトラス	未定
未定	ドラゴンクエストV	エニックス	未定
未定	ドラゴンスレイヤーVI英雄伝説	エポック社	未定
未定	ちびまる子ちゃん ごきげん絵日記	エポック社	未定
未定	超魔界村	カプコン	未定
未定	エリア88	カプコン	¥8500
未定	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
未定	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	未定
未定	ラグーン	ケムコ	未定
未定	スーパーノヴァ	コピアシステム	未定
未定	ポッパーズ	サン電子	未定
未定	スーパープロフェッショナルベースボール(仮)	ジャレコ	未定
未定	森田将棋(仮)	セタ	未定
未定	ワンダラーズ・フロム・イース(イースIII)	トンキンハウス	未定
未定	雷電伝説	東映動画	未定
未定	北斗の拳5	東映動画	未定
未定	新・ゼルダの伝説	任天堂	未定
未定	バトルドッチボール(仮)	バンプレスト	未定

FAMI-COM●ファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月8日	赤川次郎の幽霊列車	キングレコード	¥6800※
2月8日	ダークロード	データイースト	¥6800
2月8日	チャンピオンシップボーリング	アテナ	¥4980
2月15日	ファミコン将棋 竜王戦	アイマックス	¥6500(予)
2月15日	マックス・ウォーリアー～惑星 戒厳令～	バップ	¥5800
2月15日	パラソルヘンべえ おとぎの国は大さわぎ!	エポック社	¥6500
2月15日	ミニパット	A-WAVE	¥6700
2月22日	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	¥7500
2月22日	ダブルドラゴンIII～ザ・ロゼッタ・ストーン～	テクノスジャパン	¥6200
2月22日	井手洋介名人の実戦麻雀II	カプコン	¥8500
2月22日	オールワン(ディスク書換えのみ)	徳間書店	¥500※
2月26日	グランドマスター	バリエ	¥6500
2月下旬	なんてったって!!ベースボール子ガメカセットOBオールスター編	サン電子	¥2280
3月1日	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	¥6300
3月1日	究極ハリキリスタジアムIII	タイトー	¥6900
3月8日	AD & Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800
3月8日	ナムコット麻雀III マージャン天国	ナムコ	¥4900
3月21日	AD & Dヒルズファー	ポニーキャニオン	¥7800
3月21日	シャドウブレイン(ビデオ付)	ポニーキャニオン	¥9800
3月22日	爆笑人生劇場2	タイトー	¥5900
3月上旬	ツインイーグル	ビスコ	¥5800
3月中旬	ガンサイト	コナミ	¥6000
3月下旬	いただきストリート 私のお店によってって	アスキー	¥6800
3月下旬	紫禁城	東映動画	¥5300
3月下旬	オーバーホライゾン	ホットビィ	¥6800
3月下旬	大航海時代	光栄	¥11800
3月下旬	北斗の拳4 七星覇拳伝北斗神拳の彼方へ	東映動画	¥6500
3月下旬	マジック・ダーツ	セタ	¥6800
3月下旬	まじかる★タルるートくん(仮)	バンダイ	未定
3月下旬	アンパンマンのひらがなだいすき	バンダイ	¥6800(予)
3月	麻雀倶楽部永田町	ヘクト	¥9700
3月	ふしぎの海のナディア	東宝	¥6500
3月	じゃじゃ丸銀河大作戦	ジャレコ	未定
4月5日	天地を喰らうII ～諸葛孔明伝～	カプコン	¥8500
4月12日	ゴルビーのパイプライン大作戦	徳間書店	¥4900
4月26日	冒険島II	ハドソン	¥5800
4月28日	ココロン	タケル	未定
4月上旬	ドラゴンズ・レア	CBSソニーグループ	¥5900
4月上旬	おぼっちゃまくん	テクモ	¥6500
4月中旬	NYニャンキーズ	アトラス	¥6200
4月下旬	ラグランジュポイント	コナミ	未定
4月下旬	パラメデスII	ホットビィ	¥5500
4月	オフザーケン	徳間書店	¥6400
4月	イースIIIワンダラーズフロムイース	ビクター音楽産業	未定
4月	ウエスタン・キッズ	ビスコ	未定
4月	ファジカルファイター	シグマ商事	¥6200
4月	GUN-DEC	サミー	¥6000(予)
4月	ファミリーブロック(仮)	アテナ	未定
5月24日	ベースボール・ファイター	バップ	¥7800
5月上旬	大魔王ZARK伝説	J & U	¥6900
5月上旬	ドラゴン・ウォーズ	ケムコ	未定
5月	A列車で行こう	ポニーキャニオン販売	¥7800(予)
5月	ランペルール	光栄	未定
6月28日	すごろクエスト	テクノスジャパン	¥6500
6月	スターウォーズ	ビクター音楽産業	未定
7月26日	ダウンタウンスペシャル♥くにおくんの時代劇だよ全員集合	テクノスジャパン	¥6500

発売日未定

- ●コンバットゾーン/BPS/¥5500
- ●おたくの星座/M & M/未定
- ●シャンカラ/アイ・ジー・エス/未定
- ●アルマジロ2/アイ・ジー・エス/未定
- ●ゲオポリティク島における国家興亡論/アイレム/未定
- ●重力装甲メタルストーム/アイレム/未定
- ●スパルタンX2/アイレム/未定
- ●パーマン2(仮)/アイレム/未定
- ●ヤンチャ丸2(仮)/アイレム/未定
- ●百の世界の物語/アスク講談社/¥5900
- ●ジャストブリード/エニックス/未定
- ●飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ/カルチャーブレーン/未定
- ●甲子園2/ケイ・アミューズメントリース/未定
- ●ロケットレンジャー/ケムコ/¥6000
- ●ディジャヴ2/ケムコ/未定
- ●つっぱりウォーズ/サミー/未定
- ●ギミック!/サン電子/未定
- ●シルバーサーガ/セタ/未定
- ●クラック・バスター/セタ/未定
- ●スペースオペラ・大いなる神々/ソフトウェア興業/未定
- ●メタルマックス/データイースト/¥7800
- ●カオスワールド/ナツメ/未定
- ●ファミリーサーキット'91/ナムコ/未定
- ●メタルスレイダーグローリー/ハル研究所/未定
- ●ルーンマスター/バンダイ/未定
- ●ファミコンジャンプ'91 最強の7人/バンダイ/未定
- ●マイライフ・マイラブ/バンプレスト/¥6900
- ●鳳凰伝説/ヒューマン/¥5900(予)
- ●シードッグ/ビック東海/未定
- ●ロービー/ビック東海/未定
- ●カブト/ビック東海/未定
- ●怪盗シュガー/ビック東海/未定
- ●大いなる完/ヘクト/¥9700
- ●株式道場パートII/ヘクト/未定
- ●AD & Dプールオブレイディアンス/ポニーキャニオン/¥9800
- ●帝都大戦/ポニーキャニオン販売/未定
- ●スノーブラザーズ/東亜プラン/未定
- ●神界/東映動画/¥9800(予)
- ●幻獣創世記/日本物産/未定
- ●麻雀大戦(仮)/日本物産/未定

ニューソフトストリートもっと^{2}編

●CBSソニーグループから、スーパーファミコン用ソフトとして野球ゲームの発売が決定。タイトルは「白熱プロ野球!ガンバリーグ」、夏ごろ発売の予定です。

●東映動画のスーパーファミコン用ソフトは「北斗の拳5」と「雷電伝説」。「北斗の拳5」はコマンド選択型のRPGでストーリーはオリジナル。「雷電」は業務用から移植の本格派タテスクロールシューティング。

●サミー工業改めサミーからは、ファミコン用ソフト「つっぱりウォーズ」が発表。つっぱり同士が勢力争いをくり広げるアクションシミュレーションゲームです。

●アイマックスの第2作目は、ゲームボーイ用ソフト「相撲ファイター 東海道場所」に決定。4月26日発売、価格は3500円(込)。

●競馬ファン待望の競馬予想ソフトがゲームボーイに登場。「一発逆転!DX馬券王」。アスミックから、5月発売の予定です。

●ポニーキャニオンからちょっとユニークなタイトルのゲームボーイソフトが発表。その名も「恋は駆け引き」。詳細がわかり次第、またお知らせします。

●タカラからはゲームボーイ用ソフト2本が発表。「ちびまる子ちゃんII(仮)」と「人生ゲーム伝説」の2タイトルです。

●ゲームアーツから新タイトル2作。メガドライブの「LUNAR(仮)」はオリジナルRPG。「ファンタジーボール(仮)」はゲームギア用ピンボールです。

●ユニークなゲーム性で注目されたアーケードゲーム「ボナンザブラザーズ」のPCエンジン移植が決定した。発売メーカーはNECアベニュー。発売時期は未定。

●ナグザットの「魔導戦士」(PCエンジン)はロボットがマイキャラのシューティング。

PC ENGINE●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月15日	マスター オブ モンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	¥6500
2月15日	クイズアベニュー(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
2月15日	パラソルスター	タイトー	¥6600
2月22日	パズルボーイ	日本テレネット	¥6400
2月22日	ALDYNES(SG対応)	ハドソン	¥9800
2月22日	デッドムーン	TSS	¥7400
2月下旬	レジェンド オブ ヒーロー トンマ	アイレム	¥7000
3月1日	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5700
3月8日	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	¥6900
3月15日	おぼっちゃまくん	ナムコ	¥6800
3月21日	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	¥5500
3月22日	イースIII ワンダラーズフロムイース(CD-ROM)	ハドソン	¥7200
3月22日	1943改	ナグザット	¥7200
3月22日	ロードスピリッツ(CD-ROM)	パック・イン・ビデオ	¥7200
3月22日	コズミックファンタジー2(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月29日	三国志~英傑天下に望む~(CD-ROM)	ナグザット	¥8800
3月29日	エグザイル(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月上旬	マンホール(CD-ROM)	サン電子	¥6500
3月上旬	タイタン	ナグザット	¥5900
3月下旬	サイレントデバッカーズ	データイースト	¥6800
3月下旬	TVスポーツ・フットボール	ビクター音楽産業	¥6700
3月下旬	パチ夫くん 幻の伝説(専用ハンドル付き)(CD-ROM)	ココナッツジャパン	¥12800
3月下旬	都市転送計画~エターナルシティ~	ナグザット	¥6900(予)
3月下旬	クイズまるごとTHEワールド(CD-ROM)	アトラス	¥6200
3月	CYBER CITY OEDO 808~獣の属性~(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
3月	改造町人シュビビンマン2~新たなる敵~	メサイヤ	¥6600
3月	ヘルファイアー(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
3月	迷宮島SPECIAL	アイレム	¥6700
3月	ダウンロード2(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
3月	エルディス(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
3月	スーパー大旋風(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
4月5日	ポピュラス	ハドソン	¥7800
4月5日	ハイブレネーダー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
4月19日	アドベンチャーアイランド	ハドソン	¥5300
4月19日	モトローダーII	メサイヤ	¥¥8500
4月	ハットリス	マイクロキャビン	¥5800
4月	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」4号(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
5月	シャーロックホームズの探偵講座(仮・CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
7月	パチ夫くん 十番勝負	ココナッツジャパン	未定

発売日未定

- ●レインボーアイランド(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ワードナの森(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ストライダー飛龍(SG対応)/NECアベニュー/未定
- ●スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●フォゴットンワールド(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ギャラクシーフォース/NECアベニュー/未定
- ●マイト&マジックBOOK I(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●マイト&マジックBOOK II(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●スプラッシュレイク(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●立体将棋(森田将棋)(仮)/NECアベニュー/未定
- ●ホラーストーリー(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●チキチキボーイズ(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ゲイングランド/NECアベニュー/未定
- ●天地を喰らう/NECアベニュー/未定
- ●ボナンザブラザーズ/NECアベニュー/未定
- ●アストラリウス 魔笛伝説(CD-ROM)アイ・ジー・エス/¥6300(予)
- ●トリッキー/アイ・ジー・エス/¥5400(予)
- ●ドラゴンブリード/アイレム/未定
- ●レーシング魂/アイレム/未定
- ●クライングドラゴン/アスミック/未定
- ●太平記(CD-ROM)/インテック/未定
- ●戦国関東三国志(CD-ROM)/インテック/未定
- ●TATSUJIN/タイトー/未定
- ●マーブルマッドネス/テンゲン/未定
- ●ピーターパックラット/テンゲン/未定
- ●ダブルリング/ナグザット/未定
- ●魔導戦士(仮・CD-ROM)ナグザット/未定
- ●ゼロ・ウィング(CD-ROM)/ナグザット/未定
- ●熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編(仮・CD-ROM)/ナグザット/未定
- ●パワーイレブン/ハドソン/未定
- ●天外魔境II(CD-ROM)/ハドソン/未定
- ●モンビット/(CD-ROM)/未定
- ●PC原人II/ハドソン/未定
- ●ドラえもんII(仮)/ハドソン/未定
- ●コブラII・伝説の男(CD-ROM)/ハドソン/未定
- ●盟約の定義/ヒューマン/未定
- ●IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●ソーサリアン(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●LOOM(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●メタルストーカー/フェイス/未定
- ●エフェラ&ジリオラ(CD-ROM)/ブレイングレイ/未定
- ●ホームデータの囲碁(仮)/ホームデータ/未定
- ●サバイバルランナー(仮)/ホームデータ/未定
- ●ああっ女神さまっ/メサイヤ/未定
- ●スプレンディド・サーガ/メサイヤ/未定
- ●魔物ハンター妖子~魔界からの転校生~(CD-ROM)メサイヤ/未定
- ●神聖刻紀ブリーダーズ・ワース(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- ●BURAI 八玉の勇士伝説(CD-ROM)/リバーヒルソフト/未定

MEGA DRIVE●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月8日	レッスルボール	ナムコ	¥5800
2月15日	バトルゴルファー唯	セガ	¥6000
2月22日	究極タイガー	トレコ	¥7500
2月22日	ディック・トレーシー	セガ	¥6000
2月下旬	シーザーの野望	マイクロネット	¥8800
3月1日	JOE MONTANA FOOTBALL	セガ	¥6000
3月8日	バハムート戦記	セガ	¥6800
3月15日	ヴァリスIII	日本テレネット	¥8400
3月19日	ふしぎの海のナディア	ナムコ	¥6500
3月22日	雀偵物語	日本テレネット	¥6800
3月29日	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	¥8700
3月下旬	火激	ホットビィ	¥7700
3月下旬	斬~夜叉円舞曲~	ウルフチーム	¥8500
3月下旬	ミッドナイトレジスタンス	データイースト	¥6800
3月下旬	空牙	データイースト	¥6800
3月下旬	紫禁城	サン電子	¥6500
3月下旬	DINO LAND	ウルフチーム	¥6800
3月下旬	ワードナの森	ビスコ	¥6300
3月	スーパーエアウルフ	九娯貿易	¥6800
3月	VERYTEX	アスミック	¥6800
3月	魔物ハンター妖子~第7の警鐘~	メサイヤ	¥6500
4月19日	牛若丸三郎太物語~24時間戦えますか?~	セガ	未定
4月26日	三国志列伝・乱世の英雄たち	セガ	未定
4月26日	ラングリッサー	メサイヤ	未定
4月下旬	アークスオデッセイ	ウルフチーム	未定
4月	ブルーアルマナック	講談社経営総研	未定
4月	ゼロウィング	東亜プラン	未定
5月31日	アドバンスド大戦略~ドイツ電撃作戦~	セガ	未定
5月	F1コンストラクターズ(仮)	セガ	未定
5月	モンスターワールドIII	セガ	未定
5月	忍者武雷伝説(仮)	セガ	未定
未定	ムスタング	NMK	未定
未定	宇宙戦艦ゴモラ	UPL	未定
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	未定
未定	天下布武	ゲームアーツ	未定
未定	アリシアドラグーン	ゲームアーツ	未定
未定	LUNAR(仮)	ゲームアーツ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	ソニックザヘッジホッグ(仮)	セガ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	¥6000
未定	あっぱれ/実業王	セガ	¥5500
未定	ムーンダンサー	セガ	¥7000
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイトダックス	セガ	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	マスター オブ ウェポン	タイトー	未定
未定	サンダーフォックス	タイトー	未定
未定	ヴァザム	トレコ	未定
未定	タスクフォース・ハリアーEX	トレコ	未定
未定	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン	未定
未定	ファステスト・ワン	ヒューマン	未定
未定	雷電伝説	マイクロネット	未定
未定	ラングリッサー	メサイヤ	未定
未定	ソーサルキングダム	メサイヤ	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	スラップファイト	東亜プラン	未定
未定	ロード・バスターズ	日本テレネット	¥6800

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月8日	鬼ヶ島パチンコ店	ココナッツジャパン	¥3500※
2月8日	ライサンダー	日本物産	¥3600※
2月15日	バーガータイム・デラックス	データイースト	¥3300※
2月15日	三毛猫ホームズの騎士道	アスク講談社	¥3500※
2月22日	ロボコップ	CBSソニーグループ	¥3500※
2月26日	怒りの要塞	ジャレコ	¥3400※
2月下旬	F1スピリット	コナミ	¥3500※
2月下旬	R- TYPE	アイレム	¥3600※
2月下旬	レーシング魂	アイレム	未定
3月1日	ドラえもん 対決ひみつ道具!!	エポック社	¥3500※
3月8日	戦国忍者くん	UPL	¥3800※
3月8日	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥4500※
3月20日	ファーステスト・ラップ	バップ	¥3800※
3月29日	ファミリージョッキー	ナムコ	¥3500※
3月下旬	ジェムジェム	ビック東海	未定
3月下旬	パロディウス(仮)	コナミ	¥3800※
3月下旬	ファイナルリバース	東映動画	¥3400※
3月	レジェンド「明日への翼」	クエスト	未定
3月	トーピドー・レンジ	セタ	¥3500※
3月	レインボーチップス	カネコ	¥3200※
3月	ワールドアイスホッケー	アテナ	未定
3月	キッチンパニック	ココナッツジャパン	未定
4月2日	ゲームボーイウォーズ	任天堂	¥3500※
4月19日	Little Master～ライクバーンの伝説～	徳間書店	¥4200※
4月26日	熱血高校サッカー部 ワールドカップ編	テクノスジャパン	¥3500※
4月26日	ラッキーモンキー	ナツメ	¥3090※
4月26日	相撲ファイター東海道場所	アイマックス	¥3500※
4月上旬	ドラゴンズ・レア	CBSソニーグループ	¥3500※
4月上旬	ソロモンズ倶楽部	テクモ	¥3300※
4月中旬	スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥3980※
4月下旬	カーブノア	コナミ	¥3800※
4月下旬	ミッキーマウスII	ケムコ	¥3090※
4月下旬	ラブルセイバー	キングレコード	¥3500※
4月下旬	スノーブラザーズ Jr.	ナグザット	¥3800※(予)
4月	茶々丸パニック	ヒューマン	¥2900※
4月	ミニパット	A-WAVE	未定
4月	PoPeYe 2	シグマ商事	¥3500※
5月	一発逆転/DX馬券王	アスミック	未定
5月	ウィザードリィ外伝I	アスキー	¥4635※
5月	チョップリフター2	ビクター音楽産業	未定
5月	ロックマンワールド	カプコン	¥3300※
6月	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	¥4800※
7月	人生ゲーム伝説	タカラ	¥3980※(予)
8月	ちびまる子ちゃんII(仮)	タカラ	¥3800※(予)
未定	ハットリス	BPS	¥3300※
未定	ヴァトルギウス	アイ・ジー・エス	¥3500※(予)
未定	元祖ヤンチャ丸	アイレム	未定
未定	フリートコマンダーVS	アスキー	¥4635※
未定	アスミックくんワールド2	アスミック	未定
未定	メガリット	アスミック	未定
未定	TWIN	アテナ	¥3500※
未定	ダンジョンランド	エニックス	未定
未定	スーパーチャイニーズランド2	カルチャーブレーン	未定
未定	セレクション2	ケムコ	未定
未定	LOST CITY	ゲーム通信社	未定
未定	Mr. 珍のグルメパラダイス	セタ	¥3500※
未定	鉄道王II	デービーソフト	¥3500※
未定	中嶋悟のF1-HERO GB(仮)	バリエ	未定
未定	からくり剣豪伝ムサシロード	バンダイ	¥3500※(予)
未定	エモやんの20倍プロ野球	ヘクト	¥3800※
未定	ウルティマ外伝(仮)	ポニーキャニオン	未定
未定	恋は駆け引き	ポニーキャニオン	未定
未定	天神怪戦2	メルダック	未定
未定	SDコマンドガンダムワールドGARMSオペレーションガンダム	ユタカ	未定
未定	紫禁城	東映動画	未定
未定	東尾修監修プロ野球スタジアム'91	徳間書店	¥4200※

GAME GEAR ●ゲームギア

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月8日	キネティック・コネクション	セガ	¥3800
2月22日	サイキックワールド	セガ	¥3500
2月23日	ポップブレイカー	マイクロキャビン	¥3800
3月1日	ウッディポップ	セガ	¥2900
3月8日	タイトーチェイスHQ	タイトー	¥3800
3月15日	ヘッドバスター	メサイヤ	¥3500
3月22日	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	セガ	¥3800
3月上旬	ジャンクション	マイクロネット	¥3000
3月下旬	紫禁城	サン電子	¥3800
3月	デビリッシュ	GENKI	¥3800
4月26日	The GG忍(仮)	セガ	未定
4月26日	がんばれゴルビー(仮)	セガ	未定
4月	スーパーゴルフ	シグマ商事	¥3800
4月	ファンタジーゾーンG	サンリツ電気	未定
4月	ミレニアム(仮)	セガ	未定
5月	琉球	フェイス	未定
5月	パット&パター	セガ	未定
5月	スクウィーク	ビクター音楽産業	¥3800
5月	フロッガー(仮)	セガ	未定
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	未定
未定	ファンタジーボール(仮)	ゲームアーツ	未定
未定	大戦略G(仮)	システムソフト	未定
未定	対戦カンフー(仮)	セガ	未定
未定	スペースハリアー3	セガ	未定
未定	OUT RUN	セガ	未定
未定	エイリアンストーム	セガ	未定
未定	アレックスキッド	セガ	未定
未定	ゴールデンアックス	セガ	未定
未定	ハレーウォーズ	タイトー	未定
未定	ラジ吉伝説(仮)	マイクロキャビン	未定

LYNX ●リンクス

発売日	タイトル	価格	発売日	タイトル	価格
未定	A・P・B	未定	未定	ピンボール・シャッフル	未定
未定	ワールドカップサッカー	未定	未定	マリオ・ル・ミュー・ホッケー	未定
未定	NFLフットボール	未定	未定	シャンハイ	未定
未定	ニンジャガイデン	未定	未定	バイキングチャイルド	未定
未定	チェッカー・フラッグ	未定	未定	パックランド	未定
未定	ウォーバード	未定	未定	ローリングサンダー	未定
未定	トーナメント・サイバーボール	未定			
未定	グリッド・ランナー	未定			
未定	スクラップヤード・ドッグ	未定			
未定	ターボ・サブ	未定			
未定	ブロックアウト	未定			
未定	720°	未定			
未定	S.T.U.Nランナー	未定			
未定	LYNXカジノ	未定			
未定	ザイボット	未定			
未定	オールスターバスケットボール	未定			

NEO GEO ●ネオジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
未定	ラギ	アルファ電子	未定
未定	みなさんのおかげさまです－大すごろく大会－	モノリス	未定
未定	キング オブ ザ モンスターズ	SNK	未定
未定	バーニングファイト	SNK	未定
未定	ASOII	SNK	未定
未定	ゴーストパイロット	SNK	未定
未定	戦国伝承	SNK	未定
未定	ブロックパラダイス	アルファ電子	未定

任天堂 ファミリー コンピュータ™
最強の伝承者、現わる!!
北斗二千年の時を超えて
RPG
第2弾!!
監修:武論尊
ケンシロウ去りし今、世は再び混迷の時代へと向かった…
北斗神拳は途絶えるのか!? 伝承者は現われるのか!?
今、新たなる伝説が始まる………
北斗の拳4
七星覇拳伝 北斗神拳の彼方へ
Toei Animation Co.,Ltd. 東映動画より1991年3月上旬発売予定 TDF-97 希望小売価格（消費税抜き） 6,500円
東映動画株式会社・映像事業部〒160東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル ©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画 ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

HIPPON SUPER!
No.3
1991年3月4日発行 第6巻第3号（通巻107号）
昭和61年7月11日第3種郵便物認可
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
雑誌編集部☎03(3239)0237
発行所 JICC
定価 490円（本体476円）

© JICC 1991 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 07689-03